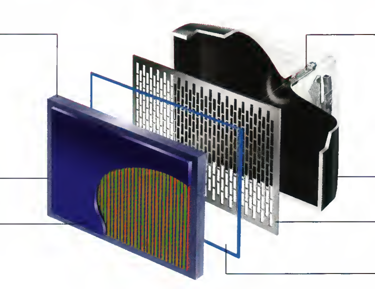


http://www.gamecenter.ru
Рекламно-издательская группа «Фантазия»
Mega GAME
Журнал для настоящих компьютерных игроков
№ 10
1999
Мега Хит!!!
Homeworld
System Shock 2
Command & Conquer: Tiberian Sun
Более 120 игр в номере
Darkstone
Drakan
Civilization II: Test of Time • Fly!
Amerzone и многие другие...
Mission Possible
Dungeon Keeper 2
Князь: Легенды Лесной страны
Kingpin
Шлем-джойстик для работы головой
Наворот
UNION REALITY GEAR
Preview
Age of Wonders
Ka-52 Team Alligator
Final Fantasy VIII
Grand Theft Auto 2
Wild Wild West
и еще десяток игр...
Такие водятся только в России
Ноутбуки с 3D
Σ Сумма технологий
Боевые качества ручных грызунов
Обзор pointing devices
ISSN 1560-988X
9 771560 988992 >

ЛИДЕР СРЕДИ МОН



В отличие от обычных мониторов с плоским экраном модель LG Flatron имеет три абсолютно плоские поверхности:

- **Плоская поверхность экрана**
- **Внутренняя плоская поверхность трубки**
- **Плоская поверхность изображения**

Вот преимущества, которыми обладает только этот монитор:

- **Не утомляются глаза**
- **Нет искажений**
- **Нет стабилизирующих нитей***

Никакая другая модель с плоским экраном не дает столь реалистичного изображения, как Flatron.
Если Вы хотите наслаждаться поистине живой картинкой — остановите свой выбор на LG Flatron.

* В обычных мониторах с плоским экраном имеются стабилизирующие нити, отбрасывающие слабую тень на экран, а Flatron полностью свободен от этого недостатка.



17-дюймовая модель Flatron на ЭЛТ
(рабочая область экрана 16.01 дюйма)
Щелевая маска с малым шагом 0.24мм
Покрытие W-ARAS
Максимальное разрешение 1600x1200
Сенсорное управление
Диапазон частот горизонтальной
вертикальной развертки
(30-96кГц/50-160Гц)
USB.



Он ласкает глаз



ИТОРОВ

Hi-LB-MQCun
(Улучшенная фокусировка)

Funnel

Flat Tension Mask
(0.24mm Stripe pitch)

Rail

FLATRON

LG



DVM Group: 958-6070

Р и К: 230-6350

Фалькон: 150-8320

Технотрейд: 291-2686

Формоза: 234-2164

Д.С.: 959-7744

JIB Group: 917-0503

АТК «СВ»: 966-1001

г. Екатеринбург,

Трейд Рут: (3432) 554-182

С.-Петербург,

Евклид (812) 325-6300

Альт (812) 327-2181

г. Находка,

Эпси: (266) 4-6573

Информационная служба LG 7427777
http://www.lg.ru

http://flatron.lge.co.kr

PLATZ 1 Chip 8/99
CHIP-Urteil
gut
(1,52)
Flatron 795FT Plus

ECOLOGY ENERGY
TCO 99
EMISSIONS ERGONOMICS


Mega
GAME
Номер 10
1999

СОДЕРЖАНИЕ


Фантазия


8-19 30 ДНЕЙ СЕНТЯБРЬ
НА ЛИНИИ ОГНЯ
...роздел посвящен событиям, произошедшим зо месяц. Здесь содержится оперотивноя информоция, полезноя для ориентоции в новых игрох, фирмох, железкох и т. д.
10 Хотите зараб
Бесплатный
Centauri
11 Игра Drakan
тей будет б
Вышла Inde
Deluxe Edi
12 Игры для
содержат нас
JumpGate —
13 Online
Ситуация вок
вых кодов F-2
Создатели игр
14 войну пиратам
Лемминги возвращают
15 Игра Rogue Spear уже
должна появиться в
даже
Игра AMA Superbike
ушла в печать
16-17 А у нас... А у них...
18 Редактор сценариев для Flight Unlimited III
19 В следующем тесте q3 будут боты

Знайте: мы, господа редактора журнала MegaGame, тоже люди, сколь бы неправдоподобным вам, читатели, такое утверждение ни казалось. И чтобы подтвердить это вам, мы сейчас расскажем, во что играется редакция нашего доблестного журнала.

Главный редактор у нас человек серьезный. И потому уж если зайдет ненароком в какую Quake-разборку, мало там не покажется никому. Даже Маза, человек с хорошей реакцией, был повержен. Круче только Кэп, который заведует нашим сайтом. Кэп к тому же не проходит мимо ни одной военной стратегии.

Далее идем по списку, который сбоку (а). Виктория Коваленко, она же ответственный секретарь, в «Кваку» вроде не играет, но периодически просит дать ей какую игрушку «попроще, чтоб на моем компьютере шло». Леша Котко играется в основном в две игры: в «Кваку» с ботами (потому что играть в нее по сетке можно только с разрешения Главного, который в процессе тоже участвует и всех рвет) и культовый Hitchhiker's Guide to the Galaxy, старый текстовый квест от Infocom и Дугласа Адамса. Сейчас вроде добрался до «Золотого Сердца» и в «Кваке» стал именовать себя Zaphod. Еще в последнее время на его компьютере замечен был второй «Империализм».

Товарищ Боцман, выпускающий редактор и человек, в последнее время поигрывается в Civilization: Test of Time. Или вообще в первый (!) Master of Orion. Говорит — здоровый консерватизм; а на самом деле у него просто комп такой — медленный и без звуковой карты. Потому чаще его можно заметить за спинами других редакторов, откуда он комментирует происходящее на экране и дает ценные советы. Данила играет просто во все подряд. На днях увлекся демками Rogue Spear и Soul Reaver. Коля Скоков режется во все, что отдаленно напоминает RPG — Darkstone, Drakan, System Shock 2. Юра Травников в последнее время денно и нощно рубился на работе в Drakan, периодически созывая всю редакцию с тем, чтобы показать у себя на экране очередного страшного монстра или голую тетку (коих в «Дракане» полно почему-то). Наконец, Иван Шаров, главный по комнате, с воплями типа «Ты куда прешь, [censored], я тебе щас монтировкой... получил, [censored], так мы всех вас...» и т.д., недавно проходил System Shock 2, хотя нынче, по прочтении статьи из «Коктейля», бродит еще и в «НетХаке».

Такие вот у нас редакционные будни.

Редакция

Список игр упоминаемых в номере

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Технический директор **Денис Еремин**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Виктория Коваленко ответственный секретарь vk@gamecenter.ru
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков выпускающий редактор
Данила Матвеев matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru
Юрий Травников jura@gamecenter.ru
Иван Шаров зам. главного редактора sharov@gamecenter.ru

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель)
Елена Вендина
Ольга Гулякова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Наталья Савельева
Елена Сербина

Дизайн и верстка **Антон Коркин**
Наталия Долгая
Лейла Беншуша
Маргарита Зотова
Марианна Ким
Сергей Барабанщиков
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель)
Наталия Донская (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство «Фантазия»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**

АЛМАЗ ПРЕСС

тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере

www.gamecenter.ru

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете **подписаться** на наш **журнал** в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 53 рубля (с учетом доставки).

Подписная цена действительна до выхода следующего номера.

Для оформления подписки от вас потребуется:

1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.

Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».

Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва

«Логос-М»
Сеть оптовых магазинов:
м. Арбатская,
ул. Волхонка, д.6, стр. 1
м. Бориковская,
ул. Борикадная, д. 2.
м. Варшавская,
Чонгарский бульвар, д. 7
м. Выхино,
ул.Вешняковская, д.39
м. Комсомольская,
ул.Новорязанская, д.26
м. Красносельская,
ул. Краснопрудная, д. 7\9
м. Курская,
ул. Верхняя
Сыромятническая, д.2
м. Новокузнецкая,
ул.Большая Татарская,
д.16\2
м. Улица 1905 года,
ул.2-ая Звенигородская, д.13
ЦОПП «Север»
ул. Вятская, д.49
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
Ода
Ариа АиФ
Сегодня-пресс
Глобус
Тверская-13
Лайкс сервис
Балт-пресс
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
Магазин «Компьютерная и деловая книга»
Ленинский пр-т, д. 38
М-пресс
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург

Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

ВНИМАНИЕ!

Жители Москвы могут получать наши журналы «Mega Game» и «Подводная лодка» с бесплатной доставкой на дом в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

273-65-60, 728-40-93

Журнал	**Цена с доставкой**
«Mega Game» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	50 руб.
Старые номера	
«Mega Game» с CD	40 руб.
«Подводная лодка» с CD	35 руб.

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....

Имя ....

Отчество ....

Адрес ....

Телефон ....

С номера _____ по номер _____ _____ года.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



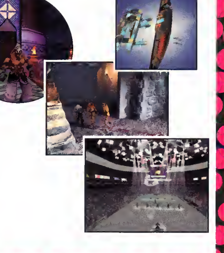
СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии



Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.

- Nocturne
- NHL 2000
- Expert Pool
- Grand Prix 500
- Homeworld
- Battlezone II
- Prince of Persia 3D
- Rally Championship 99
- Thief Gold
- Net Hack 3.22
- Akuma: Demon Spawn



Patches

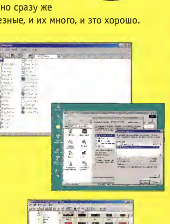
Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Dungeon Keeper 2 v1.51
- Аллоды 2 v1.07
- Re-Volt patch
- Starfleet Command v1.01.00
- Hidden&Dangerous v1.2
- Might and Magic VII v1.1
- Kingpin: Life of Crime v1.2
- Civilization: Call to Power v 1.2
- Mig Alley v1.2
- Sports Car GT v1.151a
- Князь patch 01

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до веб-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- Acrobat Reader v4.0
- Demon Star Shareware v3.2
- GameWiz32 v1.10
- HyperSnap-DX Pro v3.42
- LaserAge v1.5
- Sonique v1.05
- The Bat! v1.35
- Steganos II Security Suite
- Screensaver Creator v3.1
- Spinnacker Functions v1.1

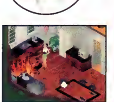


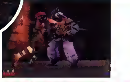
Видеосалон

Если у игрушки нет демо-версии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- The Sims
- Unreal Tournament
- Prince of Persia 3D







Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Window 95

Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e-mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:
- 1-8
- 9-13
- 14-16
- 17-20
- 21-27
- 28-50
- старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Чем Вы занимаетесь?
- Учусь
- Работаю
- Служу в армии
- Пенсионер
- Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?
- Заметил на прилавке
- Через знакомых
- Через сайт
- Из рекламы
- Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?
- Дома
- На работе
- В институте
- В клубе
- У друзей
- В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?
- Навигатор Игрового Мира
- Страна Игр
- Game.Exe
- Игромания
- Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?
- Дома
- На работе/в институте
- У знакомых
- Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?
- Да
- Нет
- Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?
- Меньше 1 и не каждый день
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-6
- 6-10
- Еще больше, я маньяк
- Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?
- А он разве еще что-то умеет?
- Работаю
- Болтаюсь по Интернету
- Просто сижу
- Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):
- 30 дней на линии огня
- Игрок
- Предварительный просмотр
- Коктейль
- МегаХит
- Обойма
- Стенка на стенку
- Красота
- Mission Possible
- Игры, любимые народом
- Сумма технологий
- Бестолковые рейтинги
- Интернет для геймера
- Мои виртуальные похождения
- Ящик для мусора
- Комикс
- CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:
- Оперативность
- Содержательность
- Компетентность
- Художественное качество текстов
- Оформление
- Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?
- Preview
- Review
- Солюшны-проходилова
- Новости
- Сетевые игры
- Интернет
- «Железные дела»
- Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- Чтиво
- Халява разная
- Чтобы было не стыдно читать в метро

Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?
- Да
- Да!
- Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- Я подумаю...
- Если сильно попросите...
- Нет.

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ



Здравствуйте, дорогие читатели. Прошедший месяц ознаменовался большой активностью игровой индустрии, в связи с чем на линии огня было жарко. Разработчики и издатели вернулись с разных побережьев всяких океанов и незамедлительно включились в рабочий процесс. Энергия, концентрировавшаяся в их умах на протяжении трех летних месяцев, дошла до такой критической отметки, что в начале сентября они даже организовали выставку ECTS, где похвалялись не только летним загаром, но и свежими наработками. Последнее особенно приятно, так как представленные проекты заполнили собой всю линию огня.

Что будет в разделе в следующем номере? Ой, что будет... Новые игры, наверное, появятся. На западе – точно появятся, а у нас, скорее всего, все еще будут играть в "Князя" и ожидать новых российских шедевров или, в крайнем случае, локализаций. Определенно будут анонсированы новые проекты, но о конкретных сроках выхода ничего известно не будет. Любят разработчики это дело – наобещать кучу всего, а потом качать деньги из потенциальных издателей, имитируя бурную деятельность и обещая очередную революцию в компьютерных играх, которая определенно положит начало новому жанру. Но о чем можно говорить точно, так это о том, что все мы не перестанем играть в игры – ведь на дворе будет только ноябрь, и до Ошибки 2000 года, как и до очередного конца света, еще останется пара месяцев...

СЕНТЯБРЬ

1 Осень, однако. Дети пошли в школу. Еще и праздник какой-то случился — День Знаний вроде как называется. Принимайте поздравления. В общем, ничего оригинального и примечательного не произошло.

2 Компания Acclaim объявила о выходе игры Shadow Man жанра 3D-action/adventure. Здесь вам придется сыграть за какого-то воина voodoo (он не акселератор, он мертвец, но очень шустрый), которого и зовут Shadow Man.

3 MSN Gaming Zone (www.zome.com) претерпела очередную смену дизайна, в результате чего, по сообщению Microsoft, добавилось несколько новых возможностей. Все стало более красиво и удобно.

4 Компания Cdemasters объявила о планах относительно серии игр Micro Machines. Очередная игра, Micro Machines 4, сейчас находится в разработке и станет приоритетным проектом фирмы в 2000 г.

5 На выставке ECTS фирма Microsoft объявила о своем намерении поддерживать несколько команд разработчиков из бывшего Советского Союза. Названия компаний пока не сообщаются.

6 Microsoft решила оригинально рекламировать свою игру Age of Empires 2. Одна из головоломок новой игры Pandora's Box представляет собой картинку с коробки AoE 2. Кстати, выпуск самой игры намечен на октябрь.

7 Фирма Terminal Reality, являющаяся подразделением группы GoD, показала на выставке ECTS свой проект Nocturne, а немногим позже вышла объемная демоверсия, которая есть на нашем CD.

8 Компания 3Dfx объявила о снижении цен на 3D-акселераторы Voodoo3 2000 и Voodoo3 3000 процентов так на 15. Пустячок, а все равно приятно.

9 Sierra Sports сообщила, что гоночный симулятор NASCAR 3 ушел в печать. Об окончательном релизе пока ничего не слышно, но к моменту выхода номера игра скорее всего появится в продаже.

10 Blizzard Entertainment на выставке ECTS анонсировала третью часть знаменитой RTS Warcraft, которая теперь обильно приправлена злементами RPG. Примерная дата выхода — конец 2000 г.

11 Компания Blue Byte анонсировала новую игру Battle Isle 4: Children of Haris. Это будет стратегия в стиле фэнтези, а появление ее в продаже ожидается не раньше осени следующего года.

12 Оглашены результаты вручения наград по итогам лондонской выставки ECTS. Лучшей игрой для платформы PC из показанных на ECTS стала Grand Prix 3 от компании Microprose, которая является частью Hasbro Interactive.

13 13 сентября компания Red Storm планировала орелизить игру Rogue Spear — сиквел к популярной антитеррористической игрушке Tom Clancy's Rainbow Six. Если это случилось, значит, игра уже в продаже.

14 Относительно молодая компания Motosims, которая специализируется на производстве мотоциклетных симуляторов, в этот день должна выпустить свой первый продукт — игру AMA Superbyke.

15 В середине месяца GT обещала орелизить Unreal Tournament. Еще фирма обещала, что до релиза выйдет демка. На момент сдачи номера никакой демки не вышло — кажется, нас ждет очередная задержка.

16 Компания THQ в этот день должна выпустить римейк классической платформенной аркады названием Sinistar Unleashed.

17 Компания Mindscape объявила о намерении издать игру Warlords IV. В данный момент проект находится в стадии разработки, а окончательный релиз ожидается только в третьем квартале следующего года.

18 Elecrtonic Arts планирует выпустить очередной хоккейный симулятор NHL Hockey 2000. Недавно вышедшая демоверсия этой игры очень впечатляет (см. на компакт-диске).

19 Компания WILCO Publishing анонсировала новый продукт Airport 2000 Volume 2. Это будет сиквел игры Airport 2000, которая является add-on'ом к игрушке Microsoft Flight Simulator.

20 Игроки со стажем, наверное, особенно порадуются. Компания Red Orb в этот день выпускает игру Prince of Persia 3D, которая является римейком классической игрушки, популярной на заре развития компьютерных технологий.

21 Hasbro Interactive выпускает игру Grand Prix 500, Interplay — стратегию Tanktics, Activision — игры Panzer Elite и Nations. И все это запланировано на один день. Хорошо, если хотя бы одна из этих игр действительно появится.

22 Девять лет назад Стив Вудмор из Англии произнес за 56,01 секунды 595 слов (т. е. 637,4 слова в минуту) и попал в Книгу рекордов Гиннесса. Ему бы игры компьютерные озвучивать. «Князя», например...

23 Поступила информация, что игра для платформы Dreamcast, которая называется Sega Rally 2, выйдет и на PC. Случится это в ноябре текущего года, а в роли издателя выступит Empire Interactive.

24 Подразделение компании WizardWorks, которое называется WizardWorks Outdoor, объявило о намерении выпустить игру Deer Hunter 3 уже в октябре.

25 Ближе к концу месяца должна появиться игра Freespace 2 от фирмы Interplay. Это трехмерный космический симулятор, навеянный серией Descent.

26 Компания Interplay анонсировала новую RPG под рабочим названием Icewind Dale. Игра создается на базе графического движка Trinity, а ее появление ожидается будущей весной.

27 Компания Westwood обнародовала сюжет игры Nox (action/RPG). В результате некой катастрофы простой механик становится суперменом и оказывается на планете Nox, населенной магами, монстрами и колдунами. Ну, и так далее...

28 Игрушка Driver пользуется сейчас огромной популярностью на игровых платформах. Наверное после переноса на PC она найдет еще больше поклонников. А релиз PC-версии намечен как раз на 28 сентября.

29 Должно появиться очередное пополнение вселенной Star Trek. Компания Interplay в этот день планирует орелизить игру Star Trek: New Worlds.

30 Sierra обещала выпустить Homeworld еще в августе, но официального релиза так и не состоялось. Сегодня представители фирмы клятвенно обещают, что это случится в сентябре. Думаю, реально это произойдет только в самом конце месяца.

Short News

• Эмулятор платформы **PlayStation** для PC **Bleem!** вышел уже давно, несмотря на юридические проблемы его создателей с компанией **Sony**. Недавно эти проблемы частично разрешились, и теперь все, кто опасался покупать программу, могут это спокойно сделать. Дело в том, что на этой неделе один судья из Сан-Франциско признал продажу программы **Bleem!** правомерной и оставил создателям право продавать свое творение до следующего заседания суда, дата которого была не определена.

• Компания **EA Sports** объявила, что игрушка **Madden NFL 2000** ушла в печать и должна появиться в продаже 1 сентября. Это спортивный симулятор американского футбола с поддержкой многопользовательской игры.



• Фирма-разработчик **Hothouse Creations** объявила точную дату релиза игры **Abomination.** Игрушка появится на прилавках магазинов 1 октября, а ее демоверсия уже давно доступна для скачивания.

• Компания **Codemasters** объявила о покупке издательских прав на игру **Off The Road** разработчика **Invictus.** Игра представляет собой очередной гоночный симулятор она должна выйти ближайшей зимой.

• **Microsoft** открыла официальный сайт своей игрушки **Links LS 2000** (www.microsoft.com/games/links2000/). Игра является новейшим продуктом в серии симуляторов гольфа от **Microsoft.** Она должна появиться на прилавках магазинов в октябре этого года.

• Компания **Westwood Studios** не собирается оставлять успешную торговую марку **Command & Conquer.** Не успела фирма закончить разработки долгожданного **Tiberian Sun,** как появилась информация о новом проекте. На выставке **ECTS** в Лондоне в сентябре **Westwood** планирует продемонстрировать новый 3D-шутер, основанный на серии **C&C,** который будет называться **Renegade.** К сожалению, демонстрация пройдет за закрытыми дверями. От дальнейших комментариев представитель компании, сообщивший эту информацию, отказался.

Хотите заработать $1000?

Компания Sierra Studios занимается дизайном уровней к игре Half-Life: Opposing Force — официальному expansion'у к знаменитому 3D-шутеру разработчика Valve Software. Делает она это весьма оригинальным способом. Фирма объявила конкурс — она принимает уровни игры Team Fortress Classic, созданные пользователями. Лучшие уровни, отобранные авторитетнейшим жюри, попадут в игру. В add-on войдут три лучших уровня из всех присланных, а их создатели



будут хорошо вознаграждены за работу. Их имена появятся в списке создателей add-on'а, что несомненно принесет известность, и каждый из победителей конкурса получит денежный приз в размере $1000. Неплохо. Оригинальный способ создания уровней придумала компания Sierra. Он прежде всего отличается быстротой, да и затраты, наверное, незначительные для такого гиганта игровой индустрии. MG

Бесплатный сценарий для Alpha Centauri

Компания Firaxis Games — создатель неплохих игр Sid Meier's Gettysburg! и Sid Meier's Alpha Centauri — объявили о выпуске нового сценария для Alpha Centauri, который можно свободно скачать с официального сайта игры (www.alphacentauri.com). Сценарий называется Race for Wealth, и действия здесь, как и в прошлом бесплатном релизе, происходят вокруг артефакта Borehole Cluster. Новый уровень адаптирован специально для многопользовательской игры вдвоем. Напомню, что Borehole Cluster был обнаружен посредине небольшого острова, где и происходят действия нового сценария. За существование борются две группировки, которые называются Peacekeepers и University. У обеих в самом начале уже



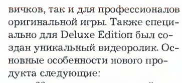
есть по небольшой базе, и они готовы к бою. Цель игры осталась без изменений — разгромить врага и уцелеть при этом самому. Состояние, с которым две группировки начинают сценарий, неодинаковое. У Univercity хорошо развиты технологии и кредитный баланс немного больше, чем у Peacekeepers. В то же время у последних гораздо выше производительность и более удобная местность, дающая огромный потенциал для строительства базы. Для любой стороны ключ к успеху — захватить Boreholes, где можно добывать минералы в больших количествах. Местность около артефакта также удобна для ведения боевых действий. Alpha Centauri вообще хорошо сбалансированная игра, и новый сценарий несомненно добавит ей популярности. MG

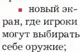
Игры в аренду

Английские магазины по продаже игр и программного обеспечения открыли 12-недельную программу, в рамках которой они будут давать компьютерные игры в аренду. Такое нововведение в игровой индустрии стало возможным благодаря технологии SafeDisc™ Copy Protection, разработанной английским подразделением компании Macrovision Corporation. Представители Macrovision сразу заявили, что они совершат переворот в компьютерной индустрии — после внедрения их технологии практически отпадет необходимость в демках, создающихся одновременно с выходом игры, чтобы все желающие могли перед покупкой полной версии немного поиграть. Сейчас всякий геймер может в любом из магазинов Blockbuster взять любую игру или программу и попользовать полную ее версию в течение двух дней всего за 2 английских фунта. Интересное предложение, но мне кажется, рано еще говорить о коренном изменении компьютерной индустрии. У нас, например, такое вообще невозможно по понятным причинам и в обозримом будущем не приживется. MG

Вышла Independence War Deluxe Edition

Компания Infogrames North America 15 августа выпустила новый продукт, который называется Independence War Deluxe Edition. В новую игру включена дополнительная кампания Defiance Campaign, которая содержит 18 совершенно новых миссий. Конечно же сюда входит и оригинальная игра Independence War, которая после официального релиза была успешно распродана тиражом, превышающим 300 тысяч. Напомню, что по жанру это космический симулятор с весьма приличной графикой. Выпуск Deluxe Edition нацелен прежде всего на любителей игрушки Independence War — сюда добавлено много часов старого gameplay'я как для новичков, так и для профессионалов оригинальной игры. Также специально для Deluxe Edition был создан уникальный видеоролик. Основные особенности нового продукта следующие:









- 60 полноценных миссий, в том числе 18 совершенно новых;
- новый экран, где игроки могут выбирать себе оружие;
- возможность записываться посреди миссии;
- новая камера;
- два новых оружия Sniper PBC и Hull-Mounted Gatling Gun;
- множество новых кораблей и станций.

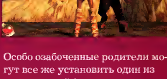
Independence War Deluxe Edition это исключительно сингл-игра, не предусматривающая возможности сразиться по сети. MG

Игра Drakan для маленьких детей будет без КРОВИ

Создатели игры Drakan: Order of the Flame, по всей видимости, активно следят за игровой прессой, где в последнее время активно обсуждается вопрос насилия в компьютерных играх. Финальный релиз игры, который состоялся в конце августа, включает одну интересную опцию. У родителей, дети которых будут играть в Drakan, появится возможность устанавливать уровень «кровавости» игры. Все это будет защищаться паролем, поэтому маленькие несмышленые детишки не увидят крови и врагов, разлетающихся на куски. Более того, компания клятвенно заверяет, что их 3D-шутер в стиле фэнтези содержит очень мало насилия, и в этой игре не придется убивать людей.







Особо озабоченные родители могут все же установить один из трех уровней (none, some или excessive) «насилия» игры. MG

Sierra будет издавать новую RTS Ground Control

Жанр стратегий реального времени еще недавно переживал не лучшие времена. Хорошо, если раз в месяц выходила пара продуктов этого направления. Несколько месяцев назад господствовали 3D-шутеры и RPG, причем качество многих из них оставляло желать лучшего — издатели просто делали деньги на подъеме этих жанров. Сейчас, после выхода долгожданной игры Tiberian Sun, ситуация имеет все шансы кардинально измениться. Уже в данный момент готовятся к выходу несколько RTS. Например, компания Sierra Studios недавно объявила о покупке издательских прав на RTS-игру Ground Control, которая в данный момент разрабатывается малоизвестной шведской командой Massive Entertainment. Судя по названию и картинкам, игроки будут вести боевые действия с использованием различных видов наземных (и не только) войск. От будущего издателя также поступила некоторая информация относительно проекта. Игра объединит в себе классические элементы стратегий реального времени с современной 3D-технологией. Кстати, последнюю ранее планировалось использовать в каком-то 3D-шутере, но впоследствии проект был закрыт, а графика нашла свое применение в игре Ground Control. Здесь игроки смогут управлять подразделениями вооруженных солдат и боевых машин равно, как самолетами, вертолетами и многими другими средствами ведения боя. Игровой сюжет построен вокруг завоевания нового мира. В дополнение сингл-кампаниям, по сообщению издателей, в игру будут добавлены как классические, так и уникальные многопользовательские возможности. MG



Short News

- Фирма **Ubi Soft** объявила точную дату релиза игры **Rayman 2: The Great Escape.** Игрушка появится на прилавках 22 октября. В игре вам придется сыграть за **Rayman'a**, который будет освобождать своих друзей, похищенных злобными космическими пиратами.
- **Bullfrog Studios** недолго держалась и выпустила update к игре **Dungeon Keeper 2.** После его установки версия игры вырастет до значения 1.5, а ваши предыдущие сохраненные игры окажутся совершенно бесполезными, так как они не будут работать. Патч выложен на диск.
- Фирма **Hasbro** объявила, что она купила фирму **Europress**, которая занимается созданием обучающего программного обеспечения. Это, по сообщению **Hasbro**, сделано с целью крупномасштабной экспансии на территорию Великобритании.

Игры для маленьких детей не содержат насилия

Компания Humongous Entertainment (www.humongous.com) выпустила программный продукт для детей, который называется Freddi Fish Deluxe Pack. Сюда вошли две игры — Freddi Fish 3: The Case of the Stolen Conch Shell и Freddi Fish and Luther's Maze Madness и видеоролик о знаменитом персонаже Freddi



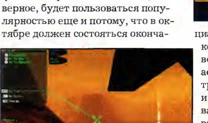


Fish. Обе игрушки представляют жанр adventure. В первой двум детским персонажам — Freddi Fish и Luther — предстоит вполне взрослая миссия: найти похитителя загадочного Great Conch Shell, в во второй игрушке те же ребята будут прокладывать какой-то подводный маршрут. Программный продукт целиком оценивается в 2 раза меньше, чем если бы вы решили покупать игры по отдельности. Логическая навороченность и интеллектуальность Freddi Fish Deluxe Pack оцениваются создателями продукта невзрачной надписью на коробке «для детей от трех до восьми лет». Кроме того, игра совершенно не содержит насилия, столь характерного для современных компьютерных игр. Вся дополнительная информация лежит на сайте Humongous. В частности, там помещен подробный список «полезностей» игр, т. е. чему научатся ваши детишки, играя в Freddi Fish Deluxe Pack. MG

Фирма Activision анонсировала Battlezone Gold

Компания Activision анонсировала новый программный продукт Battlezone Gold, который будет ориентирован на закоренелых фанатов серии Battlezone. Он, наверное, будет пользоваться популярностью еще и потому, что в октябре должен состояться окончательный релиз полноценного сиквела игрушки. В Battlezone Gold войдут: оригинальная игра с установленным патчем версии 1.4, два официальных add-on'а к ней, которые называются The Red Odysee и Battlegrounds, официальный стратегический гид от компании BrandyGames и демоверсия сиквела. В упомянутые add-оп'ы включены 10 новых транспортных средств, 23 миссии и более 50 карт для многопользовательской игры. Кстати, о демоверсии сиквела: программа эта уже доступна для свободного скачивания из Internet. MG







Short News

• Одна из главных новостей нескольких последних месяцев. На прилавках магазинов стала появляться долгожданная игра от **Westwood**, которая называется **Command and Conquer: Tiberian Sun.** Это может послужить еще одним примером того, что никогда не нужно верить создателям, когда они объявляют «точную» дату релиза игры. Полнейший обзор игры читайте в разделе «Мега-хит».



• Анонсирован add-on к игре **Hidden and Dangerous**, который будет называться **Hidden Datadisk** и появится в продаже в ноябре этого года. Сюда войдут новые солдаты, оружие, боевая техника, машины и многое другое.

JumpGate — почти Elite-Online

Компания-разработчик Netdevil в данный момент занимается созданием новой игрушки JumpGate, которая представляет собой чисто онлайновый проект. Сюда включены элементы космических баталий, торговли и управления ресурсами. Игроки будут получать прибыль от оказания различных межгалактических услуг, торговли с удаленными космическими базами и, конечно, от ведения боевых действий в космосе в целях захвата собственности противника. Недавно одним из сотрудников редакции «MegaGame» высказывалось мнение, что неплохо было бы создать онлайновую версию старой доброй Elite. Похоже, фирма Netdevil это услышала и сейчас готовит нечто подобное. В JumpGate можно будет приобретать большое количество оружия и различных космических примочек для апгрейдов ваших кораблей. Добыча и реализация ресурсов также станет немаловажной составляющей вашего успеха в игре. Вы, в частности, сможете исследовать астероиды в поисках минералов. А вообще в JumpGate предусмотрены более 30 типов разных ресурсов, как, например, разные химические элементы, медикаменты и многие другие. Можно будет объединяться в торговые, производственные или военные альянсы с другими участниками с целью повышения эффективности деятельности. Код будущей игры будет достаточно гибким — в любой момент разработчики смогут добавить в игровой мир новые корабли, оружие или даже немного изменить сюжет. В целом игрушка обещает быть стоящей, и, по всей видимости, она удовлетворит потребности поклонников знаменитой Elite. А совсем недавно поступила информация об успешном окончании первого бета-тестирования JumpGate. Скоро разработчики планируют начать вторую фазу тестирования, в которой примут участие несколько групп по 25 тестеров. В случае успешного окончания и второго этапа планируется предоставить пробную бета-версию всем желающим — ищите ее на сайте разработчиков (http://www.netdevil.com/jumpgate_info.html). Разработка игры идет полным ходом, и создатели планируют значительно расширить игровые возможности — в частности число видов оружия и космического оборудования увеличится более чем вдвое. MG





Ситуация вокруг онлайновых кодов F-22 Lighting 3

Недавно на игровых сайтах проскакивала информация, что некий компьютерный маньяк PitViper, долго рывшись в коде игры F-22 Lightning 3, обнаружил и опубликовал чит-коды, которые могут быть использованы при онлайновой игре. Излишне говорить, что эта информация сразу дала преимущество читерам в Internet-соревнованиях перед честными геймерами. Представители компании NovaLogic сразу же отреагировали на это. Разработчики заявили, что возможность введения кодов попала в окончательный релиз игрушки по халатности создателей: они использовали их на ранних стадиях тестирования, а в дальнейшем просто забыли убрать из игрового кода. Теперь благодаря PitViper'y информация о читах стала общедоступной, и Nova Logic собирается принять спешные меры. Компания обещала выпустить официальный патч (скорее всего это уже случилось), но не для конечных пользователей, а для игровых серверов. Патч будет бесплатным и доступным для свободного скачивания. После установки его на игровых серверах возможность введения читов будет заблокирована. Надо заметить, что информация об онлайновых кодах ранее никогда не просачивалась в средства массовой информации, и случай с F-22 Lightning 3, наверное. немного подорвал престиж компании. Однако, к чести разработчиков, быстрые меры по устранению читов несомненно этот престиж восстановят. MG







Создатели игр объявляют войну пиратам

Пираты, те самые, которые плавают по волнам Internet и грабят честные и во всех отношениях правильные компании, занимающиеся легальным изданием компьютерных игр, в данный момент подвергаются давлению. Шесть представителей игровой индустрии (LucasArts, Acclaim, 3DO, Infogrames, Bethesda и Interplay) объединились, чтобы законными способами бороться с пиратством, о чем недавно сообщил журнал Wall Street Journal. Такие антипиратские кампании организовываются все чаще и чаще в последнее время, но что-то результатов они пока не приносят. В данном случае производители пытаются привлечь к ответственности три крупные пиратские группировки, в руках которых, по их мнению, находится большая часть нелегального рынка программного обеспечения. Пираты обвиняются по нескольким пунктам статьи о нарушении авторских прав. Обнародован приблизительный механизм действий пиратов; на сколько он соответствует действительности — не мне судить, но все же приведу его. Пираты разными способами добывают код игры до отправки его в печать. После этого за считанные часы защита от копирования ломается, и поломанная игра выкладывается в определенных местах в Internet, откуда ее забирают российские пираты и сразу же печатают на своих CD. Таким образом игра может появиться в Митино еще до официального релиза во всем мире. Пиратские команды действуют во многих городах Соединенных Штатов: Даллас, Сан-Франциско, Филадельфия, Лос-Анджелес и многих других. Компании, которые решились бросить вызов пиратам, объединены в ассоциацию Interactive Digital Software Association, и они намерены положить конец нелегальному рынку компьютерных игр. Что ж, посмотрим... MG

Cabella's Big Game Hunter III уже на подходе

Компания Head Games снова объединяется с любителями охоты из фирмы Cabella's с целью создания еще одного шедевра в жанре охотничьих симуляторов, который будет называться Cabella's Big Game Hunter III. Можно по-разному относиться к этому игровому жанру, но нельзя игнорировать тот факт, что охотничьи симуляторы пользуются огромной популярностью в США и поэтому очень хорошо продаются. Вышеозначенная игрушка должна выйти уже этой осенью, и по сравнению с предыдущей версией здесь произойдут некоторые улучшения. Как водится, возрастет качество графики, а также значительно расширятся игровые охотничьи угодья. К сожалению, они все равно не будут простираться дальше Соединенных Штатов. Добавятся и новые зверушки для безжалостного отстрела — теперь можно будет охотиться на 11 крупных зверей. Будут еще 18 видов животных, занесенных в «Красную книгу», но на них охотиться нельзя как в реальной жизни, так и в игре. Будет большой выбор охотничьего оружия — 14 разных витовок, 2 шоттана, 4 лука и др. В познавательных целях добавлено множество видеороликов, показывающих игровых животных в природе. А стрелять можно будет с одной из 60 полностью трехмерных позиций. MG

Short News

• Открылся официальный сайт игры **Flight Simulator 2000.** Об этом сообщила фирма **Microsoft.** На сервере фирмы и ищите этот сайт. Здесь можно найти новости, особенности игры, картинки и многое другое.



• Некоторые геймеры испытывают проблемы при онлайновой игре в **Drakan: Order of the Flame.** Игра в некоторых случаях ведет себя крайне нестабильно. Создатели — компания **Psygnosis** — объявили, что они работают над соответствующим патчем, призванным решить эту проблему. Как только работы будут закончены, программа сразу же появится на сайте компании.

• Компания **Blue Byte** объявила, что в печать ушел expansion к знаменитой стратегической игре **The Settlers III,** который называется **Quest Of The Amazons.** Сюда вошли 10 сингл-карт, 10 многопользовательских карт, редактор уровней, 39 новых зданий, 8 заклинаний, две кампании (по 12 миссий каждая) и новый юнит. Появление на прилавках ожидается в октябре.



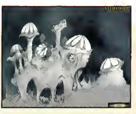
• Игрушка **NHL 2000** от компании **EA Sports** ушла в золото. Появление коробочек с игрой в магазинах намечено на 24 сентября. Для тех, кто не знает: **NHL 2000** это симулятор хоккея. По сравнению с предыдущей версией здесь улучшен gameplay и добавлены некоторые дополнительные функции. Можно будет поиграть даже по Internet.

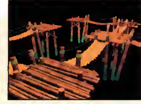
• Компания **Red Storm** объявила о разработке новой игры в стиле space action. Игрушка **UFS Vanguard,** которая должна выйти только в июне следующего года, предоставит вам возможность ощутить себя капитаном космического корабля. Пока это все, что известно о новом проекте.

Еще одна online-RPG

Компания VB Designs разрабатывает еще одну онлайновую RPG, которая будет называться Horizons. Игровой мир будет простирать







легать по огромной территории, поделенной на владения многих империй. В каждой империи наличествуют многочисленные расы и поселения. Города соединены торговыми маршрутами, дорогами и другими средствами связи и коммуникациями. Границы Империй хорошо охраняются — это значит, что при малейшей вероятности конфликта войска начинают вырезать мирных жителей, которые живут по соседству с вражеской территорией. У игрового мира есть одна особенность, которую отмечают сами создатели: он не будет привязан к какой бы то ни было исторической эпохе -исключительно стиль фэнтези. Жанр онлайновых игрушек сейчас переживает расцвет, и Horizons, похоже, выйдет одновременно со многими продуктами этого жанра. MG

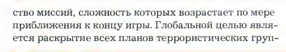
Игра Rogue Spear уже должна появиться в продаже

Компания Red Storm Entertainment объявила, что код игры Rogue Spear передан издателю для тиражирования. Игрушка является сиквелом к известному командному тактическому симулятору Rainbow Six, который вышел в прошлом году. Что характерно для сиквелов в целом, изменения в сюжете по сравнению с оригиналом незначительны. Снова придется вести беспощадную борьбу со злобными террористами мирового значения. Игроки будут выполнять множе-





ство миссий, сложность которых возрастает по мере приближения к концу игры. Глобальной целью является раскрытие всех планов террористических группировок и их методичное разрушение (планов, конечно). В вашем распоряжении будут новые виды оружия и технологические примочки, которых не было в Rainbow Six. Расширена библиотека возможных движений всех персонажей — создатели обещают, что все террористы и заложники теперь будут вести себя более естественно. Добавлены также графические детали, редактор, позволяющий увеличить число террористов в миссии, функция «повтора», позволяющая еще раз просмотреть удавшуюся миссию и большое количество новых персонажей. Официальную версию игры можно купить уже с 22 сентября. MG



Short News

• Группа **Gathering of Developers** на выставке **ECTS**, которая прошла в сентябре в Лондоне, имела обширную программу. Она показала там следующие игры:

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child
Nocturne
Age of Wonders
Heavy Metal: FAKK2
Rune

• Игра **Deer Avenger 2: Deer in the City** — продолжение серии пародий на охотничьи симуляторы — ушла в печать и, наверное, к моменту выхода журнала, уже появилась в продаже. Если вы играли в первую часть, вам, наверное, будет интересно узнать продолжение похождений **Bambo**.

• Вышла демоверсия долгожданной игры **Prince of Persia 3D** — современного сиквела одной из самых популярных игрушек всех времен. Файл весит около 50 Мбайт и его можно скачать из Internet, а можно просто установить с прилагающегося диска.

• Фирма **EA Sports** выпустила игру Madden NFL 2000, которая является симулятором американского футбола. Эта новейшая игра серии Madden включает поддержку игры по Internet

Лемминги возвращаются



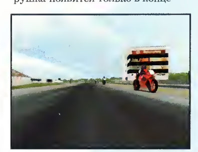
Наверное, очень немногие игроки никогда не слышали о игре Lemmings — классическом puzzle'е, в котором надо было вывести колонну тупоумных созданий из всяких подземелий. Оригинальная, самая первая, версия этой игры увидела свет еще в 1991 г. и принесла известность разработчику и издателю компьютерных игр — компании Psygnosis. Тогда было продано около 4 млн официальных копий. Фирма неожиданно вспомнила о былом успехе и решила попытаться возродить знаменитую серию игр. Эксклюзивная демоверсия возможной игры появилась на сайте компании (http://www.psygnosis.co.uk/lemmings) 31 августа, и от игроков полностью зависила полноценность игры — там же устраивалось соответствующее голосование. К сожалению, его результаты мы сообщить не можем, так как номер



сдавался до окончания опроса. Демка задумана как preview возможной игры, которую будут (или не будут) создавать английские разработчики из Psygnosis. Она (как, кстати, и возможная игра) называется Lemmings Revolution и содержит всего один уровень, дающий представление о концепции возможной игры. Сайт был окрыт всего 14 дней начиная с 31 августа, когда все желающие могли скачать демку и высказать свое мнение по поводу того, нужна ли полноценная игрушка. В случае положительного ответа от геймеров разработчики приступят к созданию полной версии, детали которой будут обнародованы позже. Надо отметить уникальность самого подхода — Psygnosis создает демоверсию еще не имея никаких планов относительно самой игры с целью получить feedback от потенциальных покупателей. Таким образом, в том случае, если игра все-таки будет, она будет ожидаться с большим нетерпением, так как рекламная компания активно началась уже на самых ранних стадиях разработки. Опять же ностальгические чувства бывалых геймеров сыграют свою роль — ведь Лемминги это классика. MG

Игра AMA Superbike ушла в печать

Не так давно образованная компания Motosport Simulations практически уже выпустила свой первый продукт — поступило сообщение, что игра AMA Superbike ушла в золото и должна появиться в online-магазинах в первый день осени, а в розничной продаже игрушка появится только в конце



сентября, т. е. AMA Superbike должна выйти одновременно с этим номером «MegaGame». Создателями игры лицензирована торговая марка American Motorcyclist Association, которая даже вынесена в название, поэтому в этой игрушке все достоверно — трассы, мотоциклы (да, совсем забыл, AMA Syperbike это симулятор мотоциклетных гонок) и даже фирмы-спонсоры. На игровом сервере Motosims поддерживается многопользовательская игра, а чтобы к ней хорошо подготовиться, в игрушке есть сингл, где можно выступить против 30 компьютерных гонщиков. Основные особенности игры следующие:

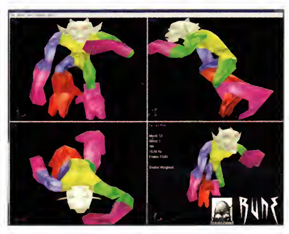


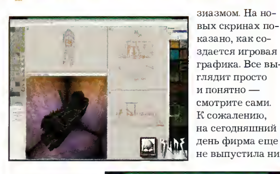


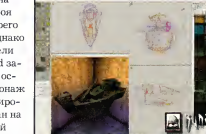
- Три уровня сложности: beginner, intermediate и expert.
- Режим career.
- Для имеющих доступ к Internet предусмотрена возможность автоматической установки update'ов по мере их появления.
- Трехмерная графика с поддержкой 3D-акселераторов.
- Полностью трехмерный звук.
- Вид с одной из 9 различных камер.
- Тренировочный режим.
- Возможность полностью перенастроить управление в игре.
- 30 дней бесплатной игры в Internet.
- Поддержка чата.
- Встроенная технология голосового общения по Internet. MG

Rune станет самой впечатляющей игрой 2000 года

Компания Human Head Studios выпустила несколько новых картинок из игры Rune, которая представляет жанр 3D-action/adventure на базе модернизированного движка Unreal. На скринах, как можно догадаться, изображены персонажи из проекта, который уже сегодня многие специалисты готовы признать самой впечатляющей игрой 2000 г. В данном случае имеется в виду трехмерная графика Rune, отличающаяся реализмом. Поэтому и выпуск новых картинок из игры всегда встречается с большим энтузиазмом. На новых скринах показано, как создается игровая графика. Все выглядит просто и понятно — смотрите сами. К сожалению, на сегодняшний день фирма еще не выпустила ни одного скрина главного героя игры — некоего Ragnar'a. Однако представители Human Head заявляют, что основной персонаж будет анонсирован и показан на сентябрьской выставке ECTS, которая пройдет в этом году в Лондоне. Посмотрите на некоторые картинки, а за остальными можете зайти на сайт разработчиков. MG







Short News

- Компания **Mindscape** выпустила игру **Myst Masterpiece Edition.** Этот продукт представляет собой классическую игру **Myst** с несколько улучшенными графикой и звуком. Добавлен также электронный путеводитель, чтобы игрокам было легче пробираться по дебрям игрового мира **Myst.**



- В последнее время пошаговые стратегии выходят не часто, тем приятнее факт, что игра этого жанра **Disciples: Sacred Lands** от разработчика **Strategy First** ушла в печать и ее появление в продаже должно случиться 27 сентября.

- Состоялся официальный релиз игры **Shadow Man** от компании Acclaim. Главным героем является некий Майк Леруа (**Mike LeRoi**), который, собственно, и есть **Shadow Man** — воин, владеющий искусством voodoo.

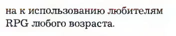
- Фирма **Infogrames North America** анонсировала игру **Test Drive Cycles** — новейший проект в знаменитой серии **Test Drive.** Жгучее желание создать симулятор мотоциклетных гонок компания объясняет тем, что рынок компьютерных игр не насыщен игрушками этого жанра. Появление игры ожидается в начале следующего года.

- Фирмы **Sierra**, **Infogrames** и **Monolith** объявили об интеграции технологии **3Deep** в свои игры. Это позволит игрокам видеть такую игровую графику, какой она была задумана создателями (имеется в виду яркость, контрастность, тени и проч.). А **Monolith** даже сделает 3Deep частью своего графического движка **LithTech 3D.**

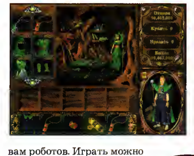
- **Wizard Works** объявила, что она объединится с **Buckmasters** для создания игры-симулятора стрельбы из лука, которая будет называться **Buckbusters Top Bow Indor World Championship.** Игра будет в высшей степени реальна — правила, оборудование и турнирная сетка будут такими же, как в настоящих соревнованиях по стрельбе из лука.

А у нас...

А у нас недавно случилось событие неординарное и во многом неожиданное. Игра новая вышла, «Князь» называется. О достоинствах и недостатках говорить не буду — все можно прочитать в «Обойме» этого номера. Отраден сам факт выпуска игрушки. Это в первую очередь должно порадовать тех, кто не дружит с английским языком — в игре все по-русски. Да и цены приемлемы для российского рынка. Это, кстати, RPG, которая, по заявлению разработчиков, «перенесет Вас в мистический, полный загадок и тайн мир древнерусских легенд». Все правда — сам видел. Еще в одном свеженьком онлайновом обзоре автор написал, что игровая вселенная отличается «глубинной интерактивностью». Хочу заметить, что вся редакция, столпившись у компьютера, в течение пары часов совместной игры в «Князя» глубинной интерактивности не обнаружила. Наверное, она была слишком уж глубинной. А в целом очень даже неплохая игра. Рекомендована к использованию любителям RPG любого возраста.



Приятная новость также пришла от российского разработчика — компании Nikita. Новость, конечно, не такого масштаба, как предыдущая, но все равно радует. Появились подвижки в разработке игры Iron Strategy, которая обещается компанией уже давно. Проект справил новоселье на новом сайте (www.ironstrategy.com), и совсем недавно вышла демка. Игра представляет жанр стратегических робосимуляторов. Основной особенностью будущей игрушки разработчики считают ее реальность. В этом с ними можно согласиться — нет ничего более реального, чем огромные роботы, разносящие друг друга на куски. Этими роботами вам и придется управлять. Создатели предусмотрели большое количество мелочей, которые призваны сделать игру во всех отношениях приятной. На высоком идейно-художественном уровне будут выполнены эффекты смены дня и ночи, пейзажи, туман, дождь, снег и прочие погодные условия, которые могут косвенно повлиять на состояние подчиненных вам роботов. Играть можно будет как на стратегическом, так и на тактическом уровне. В первом случае вы будете управлять целой армией железных машин из своего хорошо защищенного бункера. А можно будет влезть внутрь робота и в контактной борьбе превратить врага в груду металла или взять под свое чуткое руководство несколько боевых машин.



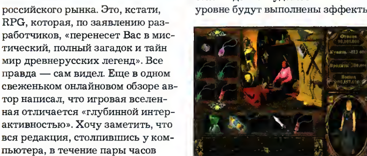


Новость третья как по порядку, так и по значению: ко вторым Аллодам, тем самым, которые «Повелитель душ», вышел патч за нумером 1.7. Он находится на сопутствующем компакт-диске, и, чтобы установить его, просто запустите файл, выберите директорию с Аллодами 2 и нажмите Unzip. Патч включает в себя все предыдущие апдейты и незначительные новые исправления. Вот они:

- сервер больше не будет сбоить при отсылке больших сообщений;
- раньше можно было нечестно покупать вещи в магазине, после установки патча у вас не будет такой возможности;
- исправлены ошибки, которые порождают сбои при одновременном входе в игру нескольких игроков;
- запрещено брать и выполнять задания в «Арене»;
- при входе в игру после создания собственного персонажа он будет центрироваться на экране;
- теперь можно будет запустить игру в Windows 95 без Windows Sockets 2, правда, пинг-серверы работать не будут;
- счет игры в «Арене» теперь можно будет посмотреть, нажав клавишу F2;
- исправлена ошибка с предметами у юнитов в редакторе карт.



Ну вот, в общем-то, и все, что я хотел сказать про события У НАС. Еще раз отмечу выход новой игры — такое происходит не часто, а посему особенно радует. Будут еще значительные новости — напишу обязательно. Но это будет уже в следующем номере... MG



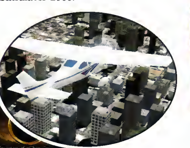


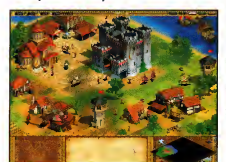
А у них...

Ну, вот. Лето вроде как закончилось, осень в самом разгаре, и стало немного полегче добывать компьютерные новости — забугорные геймейкеры вернулись с жарких тихоокеанских курортов и принялись за работу. Принялись-то они еще в сентябре, а к середине осени многие уже эту работу закончили. Итак, как обычно просмотрим, что же может нас ожидать в октябре.

Microsoft должен особенно порадовать — мелкомягкие планируют выпустить несколько игр, про которые говорят уже давно и которые очень ждут. Похоже, компании удастся таки внедриться в перспективный рыночный сегмент онлайновых игрушек. Насколько успешно — посмотрим, в октябре должна появиться долгожданная онлайновая RPG Asheron's Call разработчика Turbine Games. Может даже случиться, что Asheron's Call побьет все рекорды популярности, ныне принадлежащие фирмам Origin и Sony с их бесспорными мегахитами Ultima Online и EverQuest соответственно.

Поклонники стратегических игрушек также не будут в обиде на Microsoft. Планируется выпуск сиквела знаменитой стратегии реального времени Age of Empires. А любители авиасимуляторов, которых не так много, но которые больше ни во что не играют (за редким исключением), ожидают выхода очередной игры от Microsoft, под названием MS Flight Simulator 2000.





Monolith в октябре выпустит (может быть) игру Septerra Core, демо-версия которой будет на компакт-диске этого номера. Игра представляет жанр RPG с полностью рисованными персонажами. Нарисованы они, кстати, неплохо и совершенно не похожи друг на друга. Поиграйте в демку сами — она большая и неплохо смотрится.

Компания TSR планирует осчастливить всех поклонников карточной игры Magic the Gathering. В начале октября должен выйти продукт, который называется Magic the Gathering Encyclopedia. Даже в редакции есть маньяки, которые в это играют, поэтому продукт, наверное, найдет своих поклонников, хотя про него пока мало что известно.

Sierra планирует в октябре выпустить продукт, сделанный специально для сетевых баталий. После успешного выпуска Team Fortress Classic новая игра Team Fortress II, наверное, также будет популярна. Некоторую конкуренцию здесь может составить игра Delta Force 2, которую Electronic Arts выпустит тоже в октябре.



Еще Sierra должна орелизить три небольшие вдумчивые игры, не требовательные к компьютерным ресурсам: Hoyle's Board Games, Hoyle's Casino и Hoyle's Word Games. Последняя будет по силам только тем, кто в совершенстве владеет английским.



3DO упорно продолжает продавать как новые, так и старые продукты серий «Героев ...» и Might&Magic. Исключительно с этой, сугубо меркантильной целью фирма в октябре орелизит два продукта, название которых навеяно сменой тысячелетий (кстати, смена тысячелетий состоится более чем через год, так что ребята из 3DO немного поторопились). Игры будут называться Might and Magic Millenium Edition и Heroes Millenium Edition.



Electronic Arts также не останется в стороне — компания должна выпустить несколько игр, среди них четвертая часть известного вертолетного симулятора Comanche, официальный add-on космической стратегии Alpha Centauri, который называется Alien Crossfire, специальную редакцию NASCAR Revolution и пару очередных спортивных симуляторов NBA Live 2000 и FIFA 2000.

И это далеко не все — будут еще Giants, Planescape: Torment и Star Trek: Klingon Academy от Interplay; Trivial Pursuit II и Monopoly II от Hasbro Interactive; Wheel of Time от GT Interactive; Tonic Trouble от Ubi Soft и еще дюжина игр. Похоже, в октябре нам скучать не придется, если только разработчики и издатели выполнят свои обещания. MG

Short News

• Уилл Райт (**Will Wright**) — создатель самой первой игры **SimCity** показал свой новый проект **The Sims** на выставке **ECTS**, которая прошла в сентябре в Лондоне. **The Sims** — это симулятор жизни людей, навеянный тремя вышедшими версиями **SimCity**.

• Похоже, компаниям становится не под силу в одиночку создавать современные игры — они все чаще и чаще объединяются. **IncaGold**, например, решила помочь **Brightstar Entertainment** в создании гоночного симулятора **Autobahn Total**. Эти фирмы уже имеют опыт совместного сотрудничества. Вместе они создавали игру **Tactical Manager 2**.

• Фирма **ZABLAC Entertainment** выпустила игру **Traitors Gate**, которая представляет жанр adventure. Вам придется выступить в роли вора и украсть драгоценные камни из лондонского Тауэра. Здесь будут нелинейный сюжет, поединки с охранниками и сложные головоломки.



• Компания **Freeform Interactive** выпустила бесплатную игру **LaserAge 1.4.** От предыдущей версии она отличается тем, что теперь можно использовать **ES**, для выхода из игры посреди миссии, а также исправлены некоторые ошибки. Игра будет на компакт-диске.

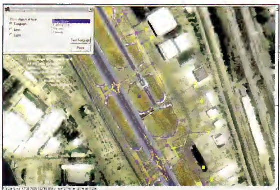
• Компания **Data Becker** наняла фирму **Jack Of All Games**, которая будет выполнять дистрибьюторские функции компании. Первой игрой, которую распространяла **Jack Of All Games**, стал боксерский симулятор **KO**, который вышел в начале сентября, а в октябре должна появиться игра **Go Kart Racing**.

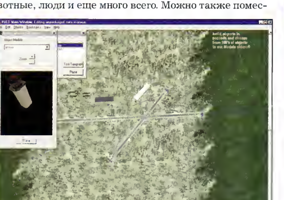


• **Lego Media International** объявила о подписании соглашения с фирмой **Gem Distribution**, по которому последняя будет заниматься продажами игры **Lego Racers** в Англии.

Редактор сценариев для Flight Unlimited III

Недавно были обнародованы детали редактора сценариев для новой игры Flight Unlimited III. Продукт стал первым редактором сценариев за всю историю существования жанра авиасимуляторов. Впервые можно изменять игровые сценарии по своему усмотрению и добавлять самые разные наземные объекты (в том числе и аэропорты). Редактор создан для системы Windows, и к нему прилагается большая библиотека трехмерных объектов, которые можно разместить где угодно (от Сиетла до Сан-Франциско) — везде, где простирается игровая местность. В библиотеке есть деревья, автомобили, корабли, лодки, животные, люди и еще много всего. Можно также поместить любой из этих объектов «в движении» (например, задав для них уникальный маршрут передвижения по земле). Еще игроки могут прилагать WAV-файлы к любому объекту и устанавливать временные рамки для проигрывания звуков. Например, можно создать животное, которое будет кричать по ночам на одной из ферм, или приатачить свой собственный голос к человечку, поместив его куда угодно. Редактор также позволяет разместить аэропорт в одном из 25 мест западной части США, там, где раньше в игре его не было. Есть также много менюшек, с помощью которых можно редактировать мелкие детали местности — движение по шоссе и светофоры на дорогах. MG

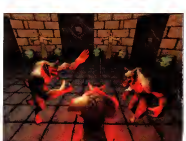




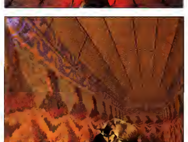
Информация по игре Werewolf: The Apocalypse: The Heart of Gaia

Компания ASC Games произвела update на страничке, посвященной готовящейся игре с длинным названием Werewolf: The Apocalypse: The Heart of Gaia (http://www.ascgames.com/100-GAMES/werewolf/index.html). Игрушка в жанре 3D-action основана на настольной (или бумажной... что-то типа Dungeons & Dragons) RPG-игре от White Wolf Studios. Вам придется в очередной раз спасти мир, на этот раз от некоего зла, называемого Wyrm. Для этого вы облачитесь в образ мальчика, чье имя Ryan McCullough. Мальчик этот не простой — он оборотень, правда, весьма безобидный и во всех отношениях правильный. Игра создана на базе сильно модифицированного движка игры Unreal Tournament. Наверное, этот факт и дал повод создателям анонсировать глобальную революцию жанра 3D-action, которая наступит одновременно с выходом игры Werewolf:... ну и так далее. Кстати, руководит созданием игры известный сценарист из компании White Wolf Фил Брукато (Phil Brucato), что привлекает к этому проекту еще больше внимания. К сожалению, дата релиза пока не установлена, но уже сегодня можно предположить, что нас ждет если не революционная, то, по крайней мере, очень качественная игра. MG









Tachyon: The Fringe станет шедевром от NovaLogic

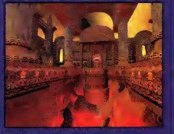
В одном из удаленных уголков вселенной, в далекой далекой галактике мегакорпорация GalSpan неожиданно решила добывать полезные ископаемые и налаживать их транспортировку. К несчастью, другая организация под названием Bora уже давно оккупировала эту богатую территорию и не собиралась уступать ее кому бы то ни было, даже мегакорпорации. Произошел небольшой конфликт. А тут еще затесался Джейк Логан (Jake Logan) — свободный торговец, который промышлял мелкими партиями товара на указанной территории и оказался в самом центре военного противостояния. Так начинается игра Tachyon: The Fringe, которая находится в разработке компанией NovaLogic. В этом космическом симуляторе игроки будут играть за Джейка со всеми вытекающими отсюда последствиями. Придется решить — чью сторону принять и как бороться со злобными врагами. Разработчики игры отмечают одну уникальную особенность, которая несомненно должна понравиться геймерам. Они говорят, что создали самые большие космические станции за всю историю космических симуляторов.

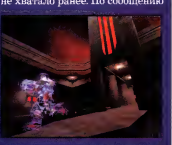


Продюсер игры Майк Маза (Mike Maza) говорит, что масштабность игровых космических сооружений станет одним из самых привлекательных элементов игрового процесса, который сам по себе уникален. Космический симулятор будет активно разбавлен элементами RPG/adventure, призванными добавить разнообразия в Tachyon: The Fringe. Они проявят себя уже в самом начале игры, когда вам придется выбрать одну из сторон. От вашего выбора зависит на каких кораблях вам придется летать — у каждой группировки на вооружении будет по 5 основных типов космических кораблей, каждый из которых будет иметь свои показатели: скорость, маневренность, огневая мощь и проч. Мегакорпорация GalSpan лучше финансируется, в связи с чем появляется возможность создавать более совершенные средства передвижения, в то время как Bora имеет больший опыт космических боев. Вместо линейных миссий, следующих одна за другой (что характерно для этого жанра), у главного героя игры появится выбор. Чем сложнее будет выбранная миссия, тем больше за нее заплатят денег, а на деньги можно приобрести более совершенное оборудование для корабля. Некоторые миссии, кстати, не будут прямо относиться к сюжетной линии игры — они будут представлять собой небольшие квесты, за которые также можно будет получить немного денег. Многопользовательские возможности будущей игры будут поддерживать deathmatch, командную игру, capture the flag и многое другое. По всей видимости, игра займет достойное место в чартах после финального релиза, который должен состояться этой осенью. Этому также будет способствовать тот факт, что для исполнения главной роли в игре приглашен известный актер Брюс Кемпбел (Bruce Campbell). MG

В следующем тесте q3 будут боты

По информации, поступившей от самого Джона Кармака (John Carmack) из id Software, в следующей тестовой версии игры Quake 3 Arena, которая должна увидеть свет в начале сентября, будет сингл. Так как игра создана исключительно для многопользовательских сражений, под синглом, очевидно, понимаются встроенные боты, управляемые компьютером. С ботами, конечно, можно поиграть и сегодня, но для этого приходится скачивать и устанавливать небольшой файл. Выпуск сингла от самой компании-разработчика обещает сделать ботов более гибкими и добавить разных настроек, которых явно не хватало ранее. По сообщению того же Кармака, в очередной тестовой версии не будет ни одной новой карты. Со времени первого успешного релиза в конце весны несколько пробных версий позволили основательно протестировать сетевой код Quake 3 Arena, что должно благоприятно отразиться на количестве багов в финальной версии игры. В середине сентября впервые будет публично проверен сингл-код — важнейший элемент будущей игрушки. MG







Short News

- Компания Mindscape объявила о своем намерении издать игру **Warlords IV** — очередное проявление знаменитой серии **Warlords**. Выход игры планируется в III квартале следующего года. В игре будет много магии, более 10 мультиплейерных сценариев, в которых будет возможность нападать командой и многое другое.
- Фирма **StarPlay** подала в суд на **GT Interactive**, обвинив последнюю в компьютерном пиратстве. Немецкое подразделение **GT** — компания **GT Value** — обвиняется в присвоении издательских прав на игру **Alley 19 Bowling** и распространении ее в Европе. Сумма иска превышает $5 млн.
- **Take Two** объявила о приобретении двух компаний — **Triad** и **Global Star Software** — с целью их последующего объединения. Купленные фирмы будут действовать от имени **Take Two** в Канаде. Объединенная компания будет называться **Jack of All Games Canada**.

НО ВЕРЮ Я, ЗАРЯ ВЗОЙДЕТ

Но днях зашла я в подзабытую по причине лета редакцию угарного журноло и обноружила, что в оной произошел ряд примечотельных изменений. Новые лица, сторые игрушки, холодильник — все было здорово. Но тут в помещение ворволся мрачный Иван Шаров. Кто не зноет, мрочный Шаров — это весьма опосный зверь: в нехорошем состоянии он периодически швыряется острыми предметами, бьет кулаками по столу и кричит страшным голосом (Правда, в хорошем настроении он тоже склонен это делать. — *Прим. коллег*). Детальное вникание в причины мрачности выявило вот что: нехорошие буржуйские дядьки тормозят с ответоми на вопросы интервью, а номер сдавать пора. И я решила прийти на помощь, как-никак я — великая интервьюверша (см. MG №2).

Татьяна Снежная

Интервью с маститым игроком

— Шаров, — сказала я. — Шаров, давай я у тебя интервью возьму. Чем ты не игрок?

— Нет, — ответил Иван. — У меня нельзя, я инкогнито, — и швырнул в направлении стенда со словом DOOM заточенной отверткой.

— Ну давай я еще у кого возьму, — предложила добрая я: друзей-то надо выручать.

— Уйди, — попросил Иван и взрычал.

Ну, уйди так уйди, уходя подумала я, но помочь решила твердо. И посему отправилась в гости к старинному знакомцу и маститому игроку Тарасу Птицыну по прозвищу Птица. И вот сидим мы с Птицей в каком-то кабаке, где только что закончился концерт с мужиком и там-тамом. Птица находится в состоянии блаженного довольствия, а я включаю диктофон и начинаю с коронного:

— Тарас, скажи что-нибудь.

— Нууу... — протянул Тарас. — Концерт вот угарный был. Про что говорить-то надо?

Т.С.: Про игры. Ты ведь игрок! Вот во что ты играл в последнее время, например?

Т.П.: Вчера играл я в преф. Проиграл 32 рубля, благо ставки были маленькие, но зато оттянулся основательно. А в субботу играл в карты, Magic The Gathering называются. Знаешь такие?

Т.С.: Знаю, в них вон Шаров тоже играет.

Т.П.: Шаров — морон, — поделился магической терминологией Птица. — Айланды забанить!

Т.С.: Нет, ты давай про компьютерные игры говори. Как игрок. В какие играешь в последнее время? Какие какое впечатление произвели?

Т.П.: Не дале как сегодня скачал я демку «золотого» Thief'а. Круто они все-таки придумали бабки с ничего не подозревающих юзеров содрать! Три новых миссии по цене полновесной игрушки — это что-то. Но особенно меня рассердил тот факт, что в демке только маленький кусок одной из новых миссий. Так же нельзя! Жулики! Еще милая демка Rogue Spear бывала на моем компутере, жаль, миссия одна и короткая, зато в мультиплейере играть — сплошное удовольствие, официантов из «калаша» мочить. А из нормальных игрушек я в последнее время во второй System Shock рублюсь.

Т.С.: И что System Shock?

Т.П.: Рулез адназначна. Конечно, Thief был кручей, но все же Looking Glass — это сила. Капитально ее игрушки затягивают. Пока не пройдешь — прощайте, работа, друзья и знакомые. Правда, много там все-таки и недостатков. Ты вот говорила, что ваш журнал им в Америку посылают. Вот пусть прочтут: респавнящиеся монстры в научно-фантастической RPG — это ерундовина, «Квака» какая-то убогая, этого быть не должно.

В самом деле, чем настоящие морпехи обычно борются с инопланетной? Правильно, разводными ключами!

И экспу надо наращивать по мере отстрела бяк-вонючек, а не отыскивания апгрейдов. Здорово было бы, если, например, эти плюшки для



апгрейда обнаруживать на трупах загубленных монстряков — в таком случае и респавн бы себя оправдал. А так ходишь, мочишь, мочишь, а тебе за это ничего — даже морального удовлетворения. И все же очень уважаю игрушки, где пол-игры проходятся исключительно с монтировкой наперевес, а вторая половина — на 50% с каким-то инопланетным кристаллом, но тоже ручным оружием. Значительно лучше, чем все эти убогие ракетометы и БзФзГи, реалистичнее. В самом деле, чем настоящие морпехи обычно борются с инопланетной нечистью? Правильно, разводными ключами!

Т.С.: А каких игрушек ты ждешь в ближайшее время?

Т.П.: Я мрачен ныне. Ждал я System Shock, теперь, конечно, больше всего надежд вызывает второй Thief, но появится он еще ой как не скоро. Впрочем, я с удовольствием посмотрю на Rogue Spear, хотя именно посмотрю — играть долго буду вряд ли. Очень интересно взглянуть будет на The Longest Journey, если он все-таки выйдет, хотя это не из-за того, что игра крутая, а из-за того, что квестов других не предвидится. Любопытно будет поиграть и в Planescape Torment, хотя, честно говоря, на RPG в последнее время что-то терпения не хватает (кроме System Shock'a, конечно). Эх, сделал бы кто современную версию «НетХака» — вот была бы игрушка...

Т.С.: Ты тоже в «НетХак» играешь, что ли?

Т.П.: Угу, это меня Кельт сподобил (см. «Коктейль». — Прим. отв. ред.). Игрушка — полный ураган. Причем пытаться внятно объяснить, что в ней именно такого ураганного, довольно сложно. Просто весело и совершенно непредсказуемо. Находишь какую-то хреновину в форме знака «!» или что-нибудь в этом духе, юзаешь, а что из этого выйдет — никто не знает. Может, это какая проклятая бяка, а может, сейчас все монстры в округе перемрут. Весело и очень логично: действительно, откуда адвенчуреру подземному знать, что именно делает вот эта красная пузырчатая жидкость? Ну и приколов, конечно, в «НетХаке» предостаточно. И системные требования приемлемые...

Т.С.: А как ты думаешь, какие жанры в ближайшее время будут особо популярны?

Т.П.: Ты знаешь, если бы LucasArts не маялись дурью и сделали, например, четвертую серию Monkey Island'а, она была бы весьма популярна. Как и почти любая другая квестовая игрушка, поскольку их нет, а народу, который все-таки хочет поиграть во что-то умное и безэкшновое, предостаточно. Но думаю, таких игр все равно не будет в ближайшее время. А популярен (и есть, и будет) жанр попсовой псевдоRPG а-ля «Дьябло». Вообще, авторов «Дьябло» надо с позором куда-нибудь изгнать на фиг. Тупая же игрушка! Но теперь все кому не лень стремятся сделать ее клон, как в свое время RTS. Darkstone, Revenant, Drakan и еще много-много-много таких же убогих 3D-ускоренных экшнов с потугами на сюжет и RPG'овость... Да, дисклаймер вставь: сами по себе эти игры, может, и хороши, но в таком количестве вызывают исключительно негативную реакцию. Иногда, когда на RPG поделка совсем не тянет, ее называют «адвенчурой» и «клоном Tomb Raider'a». Вон упомянутый Lucas Arts туда же ломанулся — и теперь замечательная квестовая серия про Индиану Джонса опопсеет до безобразия. Конечно, если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно, но обидно, да!

Если бы Lucas Arts не маялись дурью и сделали, например, четвертую серию Monkey Island'a, она была бы весьма популярна.



Забодало уже полуголых трехмерных теток на экране наблюдать, честное слово. И все же, экшн-адвенчура-RPG в ближайшее время будет главным жанром. А потом, думаю, это приестся и народ захочет чего-то более стильного — и жанры опять разделятся: уже сейчас ясно, что RPG переживает второе рождение. Очевидно, многие соскучились по нормальному, без извратов, экшну. Про квесты я уже говорил. Ну и еще лично я жду капитального возвращения пошаговых стратегий. Тут, правда, все сложнее... Слушай, задай какой-нибудь вопрос, чтобы абзац разорвать.

Т.С.: ?

Т.П.: Во, так лучше. Так вот: сделать хорошую новую пошаговую стратегию очень непросто. Пока что все занимаются грубыми извращениями на тему «Цивилизации»/«Панциря Генерала»/«Орионского Мастера». Но верю я, заря взойдет, и вновь потерянное счастье... Или что-то в этом духе, как у декабристов. Кто-нибудь что-нибудь основательно хорошее придумает. И еще, я уверен, что очень скоро произойдет второе рождение игр по электронной почте, давно уже пора. Кстати, подтверждения налицо: вон Diplomacy вовсю делают, Sony запускает проект Fantasy War, который хоть и онлайновый, но походовый, причем каждый ход занимает пару минут, а остальной день проходит в дипломатической переписке. Stars! новую вроде обещают, а это вообще столп PBeM'ного движения. Наверняка кто-нибудь доберется своими загребущими рученками и до нашей любимой Galaxy и сделает ее коммерческую версию... Играть в онлайне могут не все, а по почте — в самый раз. И разработчикам просто и удобно: не надо писать AI.

Экшн-адвенчура-RPG в ближайшее время будет главным жанром.

Т.С.: Ну уж коль на то пошло, расскажи что-нибудь про PBeM и Galaxy.

Т.П.: Эх... Ты знаешь, сейчас грустно о Galaxy говорить... (незадолго до этой беседы состоялись похороны одного из самых замечательных представителей «галактической тусовки», девятнадцатилетней галаксианки по имени Master of Gorlums. И все же любая PBeM — это сборище настоящих игроков. Конечно, онлайновые игры тоже, но игры по почте демократичнее, ничего не зависит ни от мощи модема, ни от количества денег, ни от качества телефонной линии. И кроме того, благодаря большой доле условности, здесь значительней вживание в роль. Тут создаются миры, в которых можно жить... хотя, конечно, с этим делом надо быть осторожнее и не забывать

о мире реальном. Знаешь, PBeM, по-моему, это здоровый способ общаться и приобретать замечательных друзей по всему миру без использования извращений типа «Кроватки». «Кроватка» — это место сбора ощущающих себя никому не нужными; в PBeM приходят, чтобы играть, и общение возникает приятное. В общем, PBeM — это место сбора настоящих игроков, так в своем журнале и напиши. Лучшего способа подружиться с хорошим человеком, чем разбомбить его родную планету и уничтожить флот, подленько нарушив перед тем договор, человечество пока не придумало.

Т.С.: А как ты думаешь, компьютерные игры — это вред?

PBeM — это здоровый способ общаться и приобретать замечательных друзей по всему миру без использования извращений типа «Кроватки».

Вон в Америке детишки расстреливают одноклассников, а кое-кто во всем винит «Кваку». Есть в этом доля истины?

Т.П.: В этом есть доля идиотизма. И размер этой доли — 100%. Недавно какие-то умалишенные американские священники устроили показательное сжигание карт Magic The Gathering и Pokemon, объявив их «злом». То, что школьники стреляют из автоматов по одноклассникам, происходит не из-за компьютерных игр, а из-за чрезмерной этих школьников зажратости. Живут в восьмикомнатых особняках, с 13 лет катаются на «линкольнах», имеют все, что заблагорассудится. О чем же еще мечтать? Всем хочется чего-нибудь недостижимого. А когда уровень интеллекта подобен табуреткиному, ничего лучшего, кроме как взять автомат и посмотреть, из чего сделаны сверстники, в голову не приходит. По-моему, если бы компьютерных игр не было, подобное происходило бы еще чаще: сейчас хоть у некоторых хватает разума в период приступов жажды крови пострелять во фрагов.

Т.С.: Если бы ты вдруг стал гейм-дизайнером и тебе бы выделили кучу денег на проект, какую ты бы сделал игрушку?



Т.П.: О! Я бы их сделал много. В первую очередь — игрушку a-ля Thief, только про современность и Джеймса Бонда или его подобие. Эдакий шпионский триллер про походы по офисам врагов с выискиванием в сейфах секретной информации, отстрел из винтовок с оптическим прицелом нежелательных элементов (с проникновением на место и эвакуацией себя оттуда) и прочие подобные приключения.

Игры — это искусство, но искусство значительно менее прибыльное, чем кино. И такими они и останутся.

С ныканьем по темным углам и всякими техническими приспособлениями для максимальной незаметности, конечно. По-моему, был бы хит. Еще я давно мечтаю об игрушке, представляющей собой смесь космического симулятора и 3D-экшна, нечто тоже малость шпионское. То есть сперва надо подлететь к какому-нибудь кораблю, отстрелить оборону в космосе, пришвартоваться, проникнуть внутрь и приняться захватывать вражий вессел изнутри, из первых глаз. Или он-лайновую версию Galaxy, в которой время бы текло настольно медленно, что все равно «новый год» наступал бы раз в три дня и не было бы необходимости постоянно сидеть за компьютером... Да! И «Элиту» надо современную, и «НетХаку» обязательно...

Т.С.: Вот еще: как думаешь, станут игрушки таким же прибыльным и раскрученным бизнесом, как кино?

Т.П.: Вряд ли. Они, конечно, станут раскрученней, прибыльней, в них будут вкладывать больше денег... Но до кина они все равно не дотянут, потому что их делать сложнее. Да, современное кино — это тоже не табуретка Мечникова, но все же там большая часть сложностей сводится к крутым спецэффектам. В играх есть масса трудоемкой работы, которая в итоге остается за кадром. Вот, например, многие говорят о том, что интерактивное кино забьет кино нормальное. Едва ли: для настоящего интерактивного кино надо писать такого уровня AI, что проще построить ядерную бомбу из мешка сахарного песка, трех свечек и старого будильника. Тут одними затраченными миллионами долларов не обойдешься. А в кино все проще: наснимал спецэффектов на сотню «лимонов», нанизал все на туповатый сюжетец — и пожалуйста, готовы «Звездные Войны», сборы в 3 раза больше затрат. И зрителям проще: 2 часа отмучился — свободный человек. А в играх надо долго биться... Игры — это искусство, но искусство значительно менее прибыльное, чем кино. И такими они, по-моему, и останутся. Жаль, кстати.

Т.С.: И напоследок скажи что-нибудь доброе нашим читателям.

Т.П.: Доброе? Хе-хе. Читатели! Читайте чтиво. А игроки — играйте в игры. Радуйтесь жизни. Жизнь прекрасна, если не вспоминать, как все хреново. Успехов вам, читатели-игроки! MG



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем

Тут пришел Маза и все раскритиковал: грит, продолжения рулят, и это плохо и вообще отстой. Посмотрел я на список свежим, постотпусковым взглядом и вижу: действительно, сплошные продолжения рулят (набираешься от этого Мазы выражений идиотских, однако...). Вон Сидор Майоров из фирмы «Игрушки Фираксиса» явно с идейками поисcяк, а посему сперва перелопатил собственную «Цивилизацию» на новый космический лад, а теперь пытается сорвать бабки на другом своем хите, реал-таймовой варгейме, выпуская ее продолжение «Антиетам!».

Или вот игрушка про автомобильных воришек. Мало им, что add-он недавно лондонский штампанули, так теперь за вторую серию берутся. Правда, тут знающие люди мне, из отпуска вернувшемуся, подсказывают, что вторую серию делает кто-то другой, а издает и вовсе небезызвестное «Сборище разработчиков», но все равно сиквел! Или вон знаменитая фирма под руководством Владимира Шлюзового решила отклонировать свой хит «Век Империй». Про его вторую серию мы, не пишем, но зато есть превив на игрушку от того же «Сборища», которая своим названием явно хочет вызывать определенные ассоциации. А зря: «Век Чудес» — это, скорее, клон «Героев силищи и магии» от коллектива «Исчисления Нового Мира».

Ну а «Последняя Фантазия» — это вообще песня песен. Вроде из названия следует, что давно бы ей пора заканчиваться. Ан нет: на поверку, первая «Последняя Фантазия» оказалась сперва предпоследней, потом предпредпоследней, и так еще пять раз, а теперь выясняется, что первая «Последняя фантазия» на самом деле была пред-пред-пред-пред-пред-пред-предпоследней. Говоря проще, она была первой. И, кстати, фирма «Квадратная мягкость» недавно выпустила циркуляр, в соответствии с которым с декабря сего года первая «Последняя Фантазия» отныне переименована в «Первый Бред». Но восьмая «Последняя Фантазия» по-прежнему называется последней, хотя что-то мне подсказывает, что ей тоже суждено в дальнейшем стать пред-пред-пред...предпоследней. Впрочем, чего еще ждать от фирмы с таким названием?

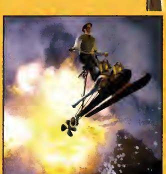
Вот так вот мы и сидим среди клонов и сиквелов. Единственная, казалось бы, оригинальная игрушка, «Дикий Дикий Запад: Стальной Киллер», и та делается по мотивам одноименного кино. Жуть. До встречи в ноябре.

Иван Шаров









Wild Wild West

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...



The Sims

После выхода игры на сайте Maxis Software будут появляться новые предметы, описание которых содержит не только изображение, но и правила, как ими должны пользоваться персонажи.

Theme Park World

В Theme Park вы не только отводите место под аттракцион, но и определяете его конфигурацию.



Ka-52 Team Alligator

Война идет между Россией и Белоруссией. Вот с кем мы точно еще не воевали в симуляторах, так это с ними.



NBA Basketball 2000

Несмотря на некоторую ущербность фигур игроков, вызванную пробелами в области человеческой анатомии, их движения очень даже реалистичны.

Эльфы! На Темный-Светлый — рассчитайсь!

Age of Wonders

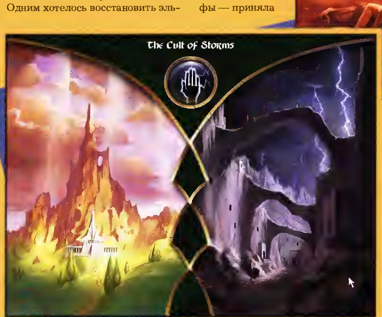
Роман Шиленко

Я уже привык к тому, что на рынке пошаговых фэнтези-стратегий борьбу с незапамятных времен ведут только две фирмы: New World Computing и Strategic Studies Group. Привычный ход «сражения» на моей памяти нарушался трижды — выходами в свет King's Bounty II (made in Харьків, но мэйд очень круто по тем временам), Master of Magic от вездесущего Microprose и не помню чьего Hammer of Gods. Тем заметнее должны стать старания разработчиков, собравшихся потеснить матерых конкурентов игрой Age of Wonders.

Давным-давно в далекой, далекой гал... Opps, это из другой оперы. Хотя тут тоже все было очень давно, когда все создания жили мирно и счастливо, а правили ими Совет Эльфов и сидевший в то время на троне Лорд Иниох. И тут из-за синего моря пришли люди. Хуманы, в свойственной им манере, быстро навели в стране образцовый беспорядок, убили Лорда и разогнали Совет. Они же чуть было не убили его сына Меандора, но того спасла куча тел погибших гвардейцев. Королеве Эльвин и ее дочери, принцессе Джулии, удалось бежать. Сели эльфы думу думать, и мнения их разделились. Одним хотелось восстановить эльфийское царство и затем поддерживать мир во всем мире, другие же орали: «Смерть неверным!» — и требовали пустить кровь захватчикам. Первые рассредоточились по всей земле и создали тайное общество Хранителей. Среди Хранителей значились королева, а после достижения совершеннолетия и принцесса, которую здорово натаскали по части философии, искусств, истории, магии и комбата. Другая группировка — Темные Эльфы — приняла в свои ряды молодого принца, в скором времени основавшего Культ Бурь и получившего широкую поддержку от других рас Тьмы. Целью этого общества было отомстить Светлым Эльфам и прочим несогласным с генеральной линией руководства темных сил, а хуманам вообще предполагалось устраивать раз в сутки варфоломеевскую ночь. Прошло какое-то время, отмеченное многочисленными кровавыми войнами между группировками и расами, а потом на небе зажглась новая звезда, конфликты разом прекратились и установилась подозрительная ти-

Паспорт

Жанр:	фэнтези-стратегия
Разработчик:	Epic Games и Triumph Studios
URL	http://www.godgames.com
Издатель:	Gathering of Developers
Дата выхода:	конец осени 1999 г.





В самом начале делается мучительный выбор между Обществам Хронителей (Силы Света) и Культом Бурь (Силы Тьмы). Однако по ходу игры сменить ориентацию можно будет не один роз.





Лондшофты оживлены множеством мелких онимоций. Смысл этого вихря искр от меня поко ускользоет, но смотрится кросиво.



Более ста видов фэнтези-существ и больше пятидесяти героев готовы ринуться в бой друг с другом на простpах AOW. Подавляющее большинство юнитов производится в городах.

шина. Самые прогрессивные умы среди Хранителей начали каркать: «Буря! Скоро грянет буря!» И та не заставила себя ждать.

Single-кампания начинается с выбора своего первого героя. Им может стать либо один из двух отпрысков Лорда, либо созданный вами собственный персонаж. Однако это не является решающим фактором в противостоянии Добра и Зла. В ходе кампании будет несколько моментов, когда вам придется принимать исторические решения. Они-то и определят, кто вы, — гуд или бэд. Нечто похожее было в HMM2, где в середине кампании предлагалось переметнуться в стан противника, но предложение AOW выглядит интереснее, так как устраняется скучная линейность кампаний, которой страдают многие стратегические игры. Места первой пары-тройки боев определены заранее — типа у вас нет еще полководческого опыта и все такое, но потом вы получите полную свободу действий и сможете бросать войска на любые участки фронта. Утверждается, что выглядеть игровой мир будет примерно как в HMM, но местность будет прорисована более тщательно и украшена большим числом анимаций. Все остальное нам знакомо — артефакты, руины, подземные уровни (здесь их до двух штук), «месторождения» монстров. Возросло значение городов, поскольку на них возложена еще и роль источников ресурсов. Но самое забавное — это городское население. Вы когда-нибудь вспоминали про местных жителей после захвата населенного пункта? Теперь придется. У них, видите ли, появилась такая штука, как «отношение к оккупантам». Чем менее они счастливы находиться под вашим гнетом, тем больший гарнизон верных вам войск надо держать в таком городе. Если терпение кончится у них, то начнется восстание, если у вас — можете разграбить населенный пункт или сравнять с землей. Но в обоих случаях в других городах, где живет та же раса, что и в пострадавшем, настроение местных жителей сильно испортится. Можно вышвырнуть из города всех аборигенов и заселить его своими жителями, но сей факт опять вызовет раздражение у представителей этой расы по всей стране.

Раз уж были упомянуты «расы», необходимо остановиться на них подробнее. Итак, их двенадцать: Эльфы, Хуманы, Дворфы, Хафлинги, Хаймены, Фростлинги, Азраки (каюсь, этих вижу впервые), Ящерицы, Орки, Андеды, Гоблины и Темные Эльфы. Каждая раса имеет один из трех элайнментов: гудный (Good), эвильный (Evil) и мертвый... эээ, то есть я хотел сказать «нейтральный» (Neutral). Элайнмент расы определяет отношение ко всем остальным. Выбор игроком расы чрезвычайно важен, так как влияет на список производства (у каждой расы свой), на потенциальных союзников и закоренелых врагов, тип используемой магии и, как следствие, на саму стратегию. Например, дворфы хороши в ближнем бою, но в магии они, мягко говоря, не специалисты, а эльфы прекрасно орудуют луками с дальней дистанции и владеют магией, но мечи-топоры для них не лучшее оружие. Поэтому дворфы заключают союз с эльфами, и в результате их объединенная армия выглядит гармонично. Кстати, о союзниках. Когда ваш отряд вступает в бой, то на тактический экран попадают ВСЕ отряды с соседних шести шестиугольников — вот она,





Остовив принцо Меондоро в живых, люди сильно просчитолись, тон нон тот, золизов роны, поднял но борьбу с Homo Sopiens Силы Тьмы.

Вместе с игрой будет постовляться мощный, но дружественный редонтор норт, доющий оперотивный простор фонтозиям особо творчесних геймеров.



Epic и Triumph предлогоют принять участие в нонфликте Добро и Зло в очередном фэнтези-мире и обещоют зотмить тоних «монстров», нон Worlds и Heroes of Might&Magic.

идеальная возможность для ведения совместных боевых действий.

Более ста видов фэнтези-существ и больше пятидесяти героев готовы ринуться в бой друг с другом на просторах AOW. Подавляющее большинство юнитов производится в городах. К таковым относятся обычная солдатня, транспортные средства, осадные орудия, обычные, магические и сверхъестественные твари. Есть еще ряд особых локаций — скалы Нептуна, драконьи вершины, верфи, могилы, Врата и другие, в которых водятся редкие зверюшки, неподдающиеся размножению в неволе (в городах) и готовые сражаться под все равно чьими знаменами.



Выглядеть игровой мир будет примерно как в HMM, но местность будет прорисована более тщательно и украшена большим числом анимаций.

Воспроизводство юнитов имеет четыре уровня качества. Чем выше уровень, тем круче статистики и способности рождающихся бойцов. Каждое существо характеризуется шестью базовыми статистиками — Атака, Защита, Сопротивляемость, Ущерб, Ходы и Хитпоинты, а также типом наносимого ущерба и особыми навыками. Вся эта информация не фиксируется намертво при рождении. Наоборот, юниты могут улучшать свои характеристики, набираясь опыта в битвах! Их можно объединять в группы, в каждой по восемь слотов (против семи в HMM3). Слот занимается либо юнитами какого-то одного типа, либо героем, либо транспортным средством. В группе наличие героя не требуется, однако желательно, так как дает группе дополнительные бонусы. Тип местности накладывает значительные ограничения на передвижение войск. Например, то ли в первой, то ли во второй миссии за Хранителей есть участок горящего леса. Так вот, пройти через него в состоянии разве что огненные спрайты. Графически юниты выполнены «на высоком идейно-художественном уровне»: отрендерены в 3D, каждый обеспечен пятью десятками кадров анимации и уникальным портретом в разделе описания.

Герои, как показывает практика, нужны любой армии. Как правило, это самые мощные юниты. Только им позволено копаться в особых локациях, пользоваться артефактами. В большинстве сценариев все противоборствующие стороны обеспечиваются на старте минимум двумя героями — одним крутым лидером и чуть менее продвинутым соратником. Остальные попадают на службу окольными путями: кто-то попросится сам, кого-то придется вытаскивать из-под стола в городской таверне, кто-то будет тусоваться на свежем воздухе в ожидании выгодного контракта. Герои, как и другие юниты, имеют статистики и получают в боях опыт, НО при достижении очередного уровня герою дается сколько-то призовых очков, которые игрок может потратить на увеличение базовых статистик или приобретение новых скиллов, среди которых замечены способность видеть невидимых для остальных животных, иммунитет к определенным видам атак, распевание боевых песен (типа «Battle hymns did sound the call...»), использование магии. Последней требуется уделить особое внимание, так как она оказывает огромное влияние на тактику боя. По разным источникам, задуманное авторами количество спеллов достигает 100—150. Разбиты они на шесть (по иным данным, на семь)

Герои, как показывает практика, нужны любой армии. Как правило, это самые мощные юниты. Только им позволено копаться в особых локациях, пользоваться артефактами.

стихий: Воды, Земли, Воздуха, Огня, Жизни и Смерти. Среди них полным-полно адвенчурных



Не абращайте внимания: это ондеды болуются со спичкоми.

спеллов, некоторые знакомы по другим играм (например, есть аналог Dimension Door), но есть, что радует, и новые. К таковым относятся Tornado, поднимающее в воздух вражескую армию и отбрасывающее ее на случайное расстояние; Death Storm, заставляющий андедов биться в радиусе его действия с удвоенной



Заклинониий в AOW более сотни, причем многа принципиольна новых. Их патребуется специальна исследавать, но ани внесут новые нотки в токтику боя.



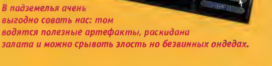
Пейзож выглядит удручоюще мирно. Сейчос испровим.



В игре учоствуют ож 12 рос. С теми, у кого ваш злойнмент, нодо дружить, остольных — убить, убить, убить. Но это общий принцип, а на деле нада разводить серьезную дипломотию.







Лард Иниах собственной персаной. Я неплахо атнашусь к эльфам, но обладателю сталь кислога лицо не стаило вставать но пути хуманскай десантуры.

В падземелья ачень выгодно совать нас: там водятся полезные артефакты, раскидана залата и можно срывоть злость но безвинных ондедах.

энергией и погружающий в депрессию ребят типа эльфов и хафлингов; Raise Terrain, поднимающий на ровном месте горный хребет, замедляющий продвижение войск противника; Watcher, осуществляющий наблюдение за участком местности; Freeze Water, замораживающий часть водной преграды для перехода по получающемуся льду пеших войск; Gold Rush, удваивающий на время выработку золота в городе; спеллы, выращивающие на местности растения, которые бьют по определенным элайнментам или по всем без разбору, и множество других. Информация по боевым заклинаниям пока скудна. Прежде чем получить доступ к спеллу, потребуется N-ое количество времени на его изучение, но в данном случае цель оправдает средства.

Для комбата используются две стандартные системы. Fast Combat сделан для тех, кому лень заниматься собственно боем, а нужен лишь его итог. Авторы клянутся воткнуть в эту систему продвинутые алгоритмы просчета сражения, однако до планов, порождаемых воспаленным мозгом геймера, им как пешком до Луны. Поэтому есть большие сомнения, что кто-то воспользуется этим режимом. С другой стороны, о вкусах не спорят. Tactical Combat более привычен геймерскому глазу и предлагает ему самому определять, какой юнит куда пойдет, кого атакует, что кастует и т. д. В начале сражения возникает боевой экран, по размерам превышающий аналогичный в HMM3, на котором сохраняются все неровности местности (мосты, деревья, стены), а дальше вы знаете.

Кроме описанной кампании и пачки отдельных сценариев, предполагается включить в финальный релиз еще и редактор, позволяющий не только создавать свои карты, но и связывать их в собственные кампании. Возможно создание квадратных карт со стороной в 48, 64, 96 или 128 шестиугольников с уникальным набором параметров (AI врага, условия победы, etc). Multiplayer представлен рядом специальных сценариев для игры до 12 человек по локальной сети, через Internet, над одном компе (hot seat) и по электронной почте. Завидую адскому терпению любителей последнего режима, если таковые в природе существуют. Разработчики с гордостью заявляют, что, кроме возможности ходить в multiplayer'е по очереди, есть вариант одновременных ходов всех сторон! Мне для понимания не хватило описания «на пальцах» реализации этой фичи, так что придется ждать релиза. И подождать явно стоит, так как при первых попытках прорыва на занятые сегменты рынка компьютерных игр разработчики стараются прыгнуть выше головы и изобрести нечто, способное оторвать геймеров от уже заслуживших доверие проектов. Посмотрим, как с этим справятся Epic Games и голландская Triumph Studios. MG

Доктор, мной кто-то управляет!

The Sims



Maxis хорошо известен своими Sim-играми. Самой популярной и выдержавшей несколько переизданий была SimCity, симулятор города. Но кроме нее есть SimEarth, SimFarm, SimAnt, SimCopter, а теперь еще будем и The Sims, которой вполне подошло бы более традиционное название SimSim, то есть симулятор жителей SimCity.

Victor Rasstrygin
rasst@glas.apc.org





Паспорт

Жанр: стратегия
Разработчик/ Издатель: Maxis Software
URL http://www.maxis.com
Дата выхода: осень 1999 г.

В самом начале The Sims задумывалась как более узкоспециализированный симулятор — SimHome, этакая виртуальная стройплощадка для архитекторов-любителей. Без хозяев свежевыстроенные дома казались мертвыми и скучными, но как только появился первый житель, стало




«Дорогая, поздравляю с годовщиной нашей свадьбы!»


Возвращение героя. Или дезертира? Даже костюм не сменил!


Вот так выглядят дома в The Sims с высоты птичьего полета.

ясно: проект SimHome больше не существует, зато появился симулятор обычной американской семьи.

Начинается игра с постройки нового дома. Можно выбрать его из коллекции уже готовых зданий, а можно спроектировать самостоятельно. Затем в него поселяется человек, который и будет объектом вашего внимания всю игру. Эта личность, несмотря на всю свою виртуальность, обладает достаточно независимым характером. Он не простая марионетка в ваших руках, а кто-то вроде подчиненного, который может и не выполнить ваши указания. Его поведение регулируется набором характеристик, значения которых либо генерируются случайным образом, либо задаются вами при создании персонажа (прямо RPG получается!).

Ух! Ради такого джипа стоило пойти служить в ВВС!

И вот, наконец, желанная картина: новый дом, не слишком богато обставленный, но снабженный всеми удобствами, и его владелец, шатающийся без дела по комнатам. Однако не очень-то долго можно прожить на те деньги, что имеются у новоиспеченного горожанина в самом начале. Поэтому он должен найти какую-нибудь работу. И даже не обязательно честную. Игра дает полную свободу выбора, и ваш подопечный может не вкалывать по две смены на сталелитейном заводе, а вести более легкую, хотя и полную значительного риска жизнь преступника, например обворовывая по ночам дома соседей.

Кстати, о соседях. Их в вашем квартале предостаточно, и они живут собственной жизнью. Ваш персонаж может с ними поговорить, позвать на вечеринку, где, вполне вероятно, ему встретится красивая девушка, которая согласится выйти за него замуж. Это очень важное решение для девушки, но о тайном смысле подобного шага ей не догадаться: согласившись переехать к своему мужу, она попадает в ваши загребущие руки, и теперь у вас под контролем будет целых два человека. Дальше — больше: у счастливой пары появляются дети, и вскоре вы управляете большой семьей: муж, жена, сын, дочь и собака. Признаюсь, про собаку я сам придумал, пока об этом ничего не известно, но никто не мешает появиться ей в финальной версии. Тем более, что в игре есть одна хитрая особенность. О ней — чуть ниже.



Кроме общения с соседями, ваши персонажи могут покупать и использовать различные вещи: мебель, игрушки, телевизоры, лампы, машины, а также разные спортивные приспособления и снаряды. Но самое интересное, что после выхода игры на сайте Maxis Software будут появляться новые предметы, описание которых содержит не только изображение, но и правила, как ими должны пользоваться персонажи. Среди них вполне может оказаться та самая собака, о которой упомянуто выше. Или кошка. Или хомячок. Или пискливая канарейка, от которой у главы семейства заболит голова. Он не выйдет на работу и будет уволен, тогда его бросит жена, с горя он начнет злоупотреблять спиртным и однажды спьяну сожжет дом вместе с собой. Вот такая грустная, но правдоподобная история. Автор идеи, Уилл Райт, не сделал персонажей игры бессмертными, и я с ужасом представляю, как могут отравить им жизнь кровожадные игроки. Поэтому, ребята, давайте жить дружно и не превращать тихий спокойный дом в камеру пыток. Для этого есть другие игры, например Dungeon keeper.

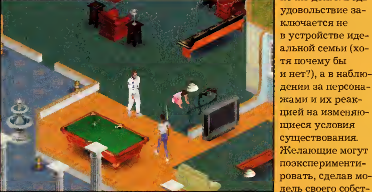
Как и у многих игр-симуляторов от Maxis Software, у The Sims нет четко определенного окончания. В принципе играть можно беско-

После выхода игры на сайте Maxis Software будут появляться новые предметы, описание которых содержит не только изображение, но и правила, как ими должны пользоваться персонажи.

Пиццо уже заканчивоется, а зночит, пора искоть работу.






«Ты почему домо не ночевол? Вот сейчас кием схлопочешь!»

нечно долго. Ведь удовольствие заключается не в устройстве идеальной семьи (хотя почему бы и нет?), а в наблюдении за персонажами и их реакцией на изменяющиеся условия существования. Желающие могут поэкспериментировать, сделав модель своего собственного дома, и даже более того — обрядить главного героя в текстуру со своим собственным лицом, игра дает такую возможность. А потом поделиться результатами с друзьями, поместив специально созданную игрой Web-страничку с картинками и комментариями в Internet'е.


Это домроботницо пришло протереть пыль с подоконников, о не то что вы подумоли!

Как и у других игр-симуляторов от Maxis Software, у The Sims нет четко определенного окончания. В принципе играть можно бесконечно долго.

Остается только ждать, когда же можно будет попробовать все обещанные вкусности. Никакой особо мощной техники под игру не требуется: все те же стандартные Pentium 166, 32 Мбайт памяти и Windows 95. Ну еще подключение к Internet`у, если хочется получать новые предметы, — вот и все. Несомненно, игра будет пользоваться большой популярностью (а на ум опять приходят горящие дома, взорванные машины и ошалевшие от страха жители, мечущиеся по улицам в поисках спасения — квакер веселится) и вполне может достичь тех же высот, на которых сейчас пребывает SimCity. MG

«Эй, новерху! Моя хотеть телевизор!» Вот в токих тяжелых жилищных условиях живут иностронные студенты.



NBA Basketball 2000

Полная коробочка баскетболистов...

Ranger

Я не являюсь большим специалистом в области баскетбола. Ну не знаю я, у кого больше детей, — у Джона Стоктона или нашего Александра Гомельского, какой размер обуви носит Шакил О'Нил, где этим летом откопали китайского баскетболиста ростом под 216 см, и не подстригаюсь раз в месяц под Мэтта Гайгера в бытность его игроком Майями. Короче, я не профессионал, но «не стреляйте в пианиста, он играет как может».

Паспорт

Жанр:	баскетбольный симулятор
Разработчик:	Radical Entertainment

 http://www.foxinteractive.com

Издатель:	Fox Interactive
Дата выхода:	осень 1999 г.

Канадская фирма Radical Entertainment в прошлом году корпела над баскетбольным симулятором для ESPN, но потом две фирмы разругались, и разработка игры подвисла. Канадцы, к которым в США относятся примерно так же, как у нас к жителям Крайнего Севера, долго мыкались, раздумывая, куда бы пристроить незаконченный проект, и в итоге набрели на компанию Fox, помимо всего прочего занимающуюся телетрансляциями спортивных мероприятий. Новый издатель быстро выбил у руководства NBA стандартную лицензию на

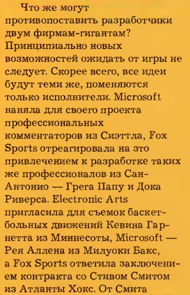


использование торговых марок, названий команд, их логотипов, имен игроков, и работа над симулятором возобновилась. Однако времени было упущено очень много, и теперь творению канадцев предстоит битва за место под солнцем с NBA Live 2000 от Electronic Arts и NBA Inside Drive 2000 от Microsoft.

Еще мгновение — и Грэнт Хилл (#33) из Детройта засадит мяч сверху в корзину Нью-Йорка.



Пассивность американских «болел» удручает. Где розы, где баннеры, где волна, где слэм на трибунах? Сидят, развалившись, жрут воздушную кукурузу и заливают ее колой.



К счастью, камеру не стали делать «суперумной», а просто заложили несколько стандартных позиций, оставив геймеру сделать настройку на свой вкус.

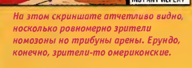
Что же могут противопоставить разработчики двум фирмам-гигантам? Принципиально новых возможностей ожидать от игры не следует. Скорее всего, все идеи будут теми же, поменяются только исполнители. Microsoft наняла для своего проекта профессиональных комментаторов из Сиэттла, Fox Sports отреагировала на это привлечением к разработке таких же профессионалов из Сан-Антонио — Грега Папу и Дока Риверса. Electronic Arts пригласила для съемок баскетбольных движений Кевина Гарнетта из Миннесоты, Microsoft — Рея Аллена из Милуоки Бакс, а Fox Sports ответила заключением контракта со Стивом Смитом из Атланты Хокс. От Смита требовалось согласие на размещение его фото на будущей коробке с игрой, консультации и советы как баскетболиста-профессионала, участие в рекламных акциях в реальной жизни и в Internet'е. Но в самом начале августа Стив Смит вместе с Эдом Греем были обменены в Портленд на Айсайю Райдера и Джима Джексона, что поставило под вопрос участие Смита в проекте.

Хотя для Fox Interactive это первый баскетбольный опыт на PC, они уже очень хорошо знают, что нужно телезрителям во время показа матчей, и переносят это на геймеров. Я имею в виду обилие статистической информации, которая будет появляться в специальных маленьких окошках и бегущей строке по ходу матча, многочисленные комментарии двух упоминавшихся лиц до и во время игры (причем все их остроты будут соответствовать происходящему на площадке!), а также повторы интересных моментов. А самые-самые будут повторены еще и в перерывах между четвертями под хвалебную «песню» дуэта Папа&Риверс. В общем, по информационному обеспечению симулятор максимально приближен к телетрансляции.

При изображении баскетбольных арен использовались фотографии реальных площадок, что, по мнению авторов, должно передавать атмосферу матчей NBA. Видимо, этим же должны заниматься изображенные на трибунах зрители, но если первые один-два ряда развалившихся в креслах «болельщиков» еще похожи на людей, то все остальные выглядят так, как будто по ним проехался каток, — плоские фигуры, намазанные на сектора стадиона. Мелочь, конечно, но глаз режет. Радует, что хоть игроки на скамейке запасных выглядят неплохо. Все баскетболисты, а их в симуляторе более 400, обладают статистиками на конец сезона 98-99 и почти реальными лицами — кривыми, но признать можно. Комплекты домашней и гостевой формы с номерами и фамилиями игроков есть, но это, скорее, стандарт, чем плюс. Полезным новшеством является возможность редактирования данных существующего игрока

Великий Лэрри Берд не смог в этом матче найти управу на Данкана и Робинсона из Сан-Антонио. Может, вам удастся?





На этом скриншоте отчетливо видно, насколько равномерно зрители намазаны на трибуны арены. Ерунда, конечно, зрители-то американские.



или создания нового, чего нет в симуляторе Microsoft'а. Устанавливаются даже такие прибамбасы, как наколенники и повязки на кистях рук.

По части игровых режимов симулятор ничем не удивит — да и откуда тут взяться чему-то новому. С помощью Practice Mode можно освоить множество технических приемов и выйти на приличный уровень перепасовки. Exhibition Mode позволяет выбрать две команды и бросить в бой друг с другом. Играть можно либо против компа, либо вдвоем, либо до 10 человек по сети, то есть у каждого на площадке будет свой игрок! Последняя фича выглядит очень аппетитно. Playoff Mode предлагает вступить в борьбу, начиная с плей-офф, и, при условии успешного прохождения четырех раундов, получить главный приз. Championship Mode выводит сразу в финал. Но главный и самый интересный режим (хотя и самый продолжительный) — это Season Mode. В нем ведется полная статистика игроков по всевозможным показателям, есть функция просматра их изменения в ходе чемпионата. Там же придется уделять внимание травмам игроков. Да, да, есть ненулевая вероятность, что баскетболиста могут сломать даже до конца сезона! И, что самое приятное, в симуляторе предусмотрены трейды. Помимо этого надо заниматься разработкой атакующих и защитных схем, формировать стартовую пятерку на каждую игру и так далее. Немаловажно и отслеживание карьеры каждого пользователя. Есть еще один режим — Multiple User Season Mode, позволяющий проводить и сохранять данные по сезону при игре вмногером. Тем самым упрощается процесс проведения турниров среди фанатов игры, что только добавит очков в копилку NBA Basketball 2000.

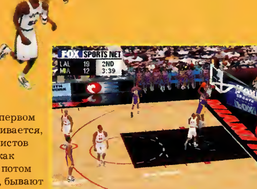


Чего-чего, а повторов интересных моментов будет множество, ровно как и «живого» трепа двух профессиональных комментаторов — Доко Риверсо и Грего Попы. И все для создания иллюзии телетрансляции матча.

Теперь о происходящем непосредственно на площадке. Несмотря на некоторую ущербность фи-

Несмотря на некоторую ущербность фигур игроков, вызванную пробелами в области человеческой анатомии, их движения очень даже реалистичны.

гур игроков, вызванную пробелами в области человеческой анатомии, их движения очень даже реалистичны. По количеству баскетбольных приемов и связанных с ними анимаций, потребовавших применения технологии motion-capture при оцифровке Стива Смита, игра не уступит двум своим конкурентам и удовлетворит вкусы самых требовательных фанатов. Свой графический движок авторы расхваливают во всю, но при первом же взгляде обнаруживается, что ноги у баскетболистов тонкие и стройные, как у балерин (сказал, а потом подумал: «А вообще, бывают ли темнокожие балерины?»). Кроме того, я ни разу не видел прыгающего игрока, держащего руки по швам. Разработчики движка, судя по всему, с таким феноменом сталкивались. Они приделали одну очень сомнительную, но халявную фичу: на площаке особой



Осенью нам предстоит увидеть редное явление — почти одновременный выход ТРЕХ баскетбольных симуляторов от Electronic Arts, Microsoft и Fox Interactive. И все нон один с претензией но мировое господство.



Розработчики собироются зостовить геймеров зоплотить зо их детище нровные money, россчитывоя, что определенный эффект оножет реолизм действий игронов и поведения мячо в сочетонии с неплохой грофиной и многочисленными оноломатчевыми новоротоми. Ну-ну.


Огромное количество движений и приемов реолизовоно в игре блогодоря бывшему игрону Атлонты Стиву Смиту, нроторый с нового сезоно будет зощищоть цвето Портлендо.


Вряд ли подобное зрелище можно увидеть в реальном мотче: игрон Сон-Антонио следит зо мячом, стоя по стойке «смирно», до еще спиной н бросовшему Гэри Пейтону.



меткой выделяется место, с которого реально сделать подбор.

За поведение мяча «отвечает» отдельный кусок энджина, обеспечивающий не только правильные отскоки, вращение, но и множество сопуствующих звуков. К счастью, камеру не стали делать «суперумной», а просто заложили несколько стандарных позиций, оставив геймеру сделать настройку на свой вкус. Правда, она все равно будет покидать указанное место в ключевые моменты, такие, как данки, например.

Есть тем не менее одно обстоятельство, вызывающее сомнения относительно перспектив данного симулятора. Дело в том, что при его создании в качестве эталона был взят EA NBA Live 99. Да, по сравнению с ним кое-что сделано лучше (движение, физика, живой комментарий), но ведь конкурировать предстоит со СЛЕДУЮЩИМ симулятором — NBA Live 2000, и вот сможет ли NBA Basketball 2000 встать рядом, да так, чтобы народ его заметил, — это еще вопрос. MG



Аллан Иверсан, надежда и апора филадельфийскаго баскета.



Если первые один-два ряда «болельщиков» еще похожи на людей, то все остальные выглядят так, как будто по ним проехался каток.

Star Trek переходит в партер

Star Trek: New Worlds

Ranger

Паспорт

Жанр:	трехмерная RTS
Разработчик:	Binary Asylum
Издатель:	Interplay
URL	http://www.interplay.com
Дата выхода:	Осень 1999 г.

В то время как Lucas Arts ударно трудилась над играми вселенной Star Wars, сопровождающими теперь выход на экраны первой серии фильма, ее главный конкурент — Interplay со вселенной Star Trek — тоже не спал. О некоторых его проектах MegaGame уже писал, а теперь настала очередь трехмерной RTS Star Trek: New Worlds. Но, в отличие от других компаний, переводящих место действия своих игр с поверхности в космос, Interplay делает обратный шаг — «приземляет» вселенную Star Trek на планеты. В общем, готовится что-то типа ответа Lucas Arts'у на Force Commander.

Если кому-то нужно знать, к какому периоду относятся описываемые в игре события, сообщу — за несколько месяцев до Star Trek VI: The Undiscovered Country. Ромуланский корабль «Мелак» аки Черный Плащ крался по Нейтральной Зоне, ненаселенному сектору космоса, разделяющему три могучие стороны — Империю Ромулан, Федерацию и Клингонскую Империю. На него была возложена секретная миссия испытать новейшую систему вооружения под кодовым названием «Проект Шива»: ее залп, по замыслу имперских инженеров, должен был создать разрыв в подпространстве и вызвать какой-то локальный коллапс. Грянул выстрел и... сразу стало ясно, что контроль над экспериментом уплыл из рук ученых (правда, потом все свалили на клингонских террористов). В ранее абсолютно пустом пространстве вдруг появилась планетка, потом еще одна и еще. Всего из неизвестного рога изобилия вывалились несколько целых планетарных систем. Экипаж «Мелака» молча офигевал от увиденного и не заметил, как корабль угодил в гравитационный колодец. Вопль о помощи был принят кораблем федералов USS Internet Explorer, тьфу, просто USS Explorer, который быстро известил свое командование об инцинденте, добавив, что, по результатам сканирования, планеты до неприличия богаты ресурсами. А в это время



астрономы всех трех сторон радостно потирали потеющие ладошки и строчили доклады куда следует о свалившемся из ниоткуда в Нейтральную Зону сокровище. Правители немедленно вознамерились применить к каждой новой отдельно взятой планетке старый принцип дяди Скруджа «Она не моя, но у меня ей будет хорошо» и выслали экспедиционные флоты для колонизации.

Каждая раса — это не только набор уникальных зданий и юнитов, свои графическое оформление, музыкальная тема, но и стиль самой игры.

Берите под командование любую из трех враждующих группировок и приступайте к выносу конкурентов. По сюжету игра похожа на Starcraft, то есть по одной кампании за каждую сторону, вот только проходить их можно в любом порядке: общая история от этого не изменится. Кампании насчитывают, по разным источникам, от 25 до 40 миссий класса «возвел базу, всех убил». Есть миссии, в которых вы сперва воюете за одну расу, а в следующей кампании попадаете на ту же самую местность, но играя уже за других. Интерес вызывает возврат в нескольких миссиях к базам, отстроенным в более ранних миссиях, то есть налицо перенос вулканы и земной тип, а всего их будет семь штук. Боевые задачи в сценариях не блещут оригинальностью, но вот их количество временами будет достигать трех. Выполнение первой является достаточным условиям прохождения миссии, а вторая и третья повлияют на набранные очки и рейтинг. Каждая раса — это не только набор уникальных зданий и юнитов (о них чуть ниже), свои графическое оформление, музыкальная тема, но и стиль самой игры. Ромулане не связаны никакими моральными ограничениями, всегда рады стянуть что-нибудь и под прикрытием знаменитого cloaking device утащить к себе в норку. Клингоны исповедуют агрессивный стиль, но, как у настоящих воинов, у них есть кодекс чести, запрещающий им, например, расстреливать безоружного гражданского противника. У Федералов кодекс сидит на кодексе и этическими нормами погоняет: сплошные ограничения, призывы все проблемы решать дипломатией, стремление казаться белыми и пушистыми всегда и везде. Кроме трех главных рас





Процесс строительства зданий из смены двух-трех кадров превратился в постепенное возведение по кирпичикам.



Все контролируемые геймерам юниты парят над землей. Такова условие студии Paramount, которой принадлежат права на Star Trek.



Знакомьтесь, клингонский дисруптер. Бьет сильно, но аккуратно.

сил, встречающийся в RTS'ах нечасто. Сражения проходят на шести планетах, ландшафты которых заметно отличаются друг от друга. Пока известны только четыре из них: пустыня, льды, встречаются представители более мелких, как знакомых, так и не очень. Например, на новых планетах обнаружена раса инопланетян («алиенов», по-нашему). Эти алиены какие-то



машиноподобные и неказистые, но иногда они подбрасывают запчасти к вашим машинам, поэтому пусть пока поживут, а заодно поделятся с нами информацией о войне, тянущейся шесть миллионов лет, и как им за столько лет не надоело бить друг другу морды.

Камера сделана а-ля Myth, то есть геймер сам вертит ею как хочет, за что разработчикам отдельное большое спасибо.

Пришла очередь юнитов, и в дело сразу вступила студия Paramount, владеющая правами на вселенную Star Trek и все с ней связанное. Наблюдательный совет потребовал, чтобы им на подпись клали эскизы всех юнитов. Это они так охраняют чистоту рядов и дух вселенной. Из этих же соображений они захотели видеть ВСЕХ юнитов летающими. Не ходящими, не на гусеничном ходу, а исключительно парящими над землей. Хоть на воздушной подушке, хоть на антиграве, хоть на крыльях, но чтобы летали — и все тут.

Interplay притащил в игру все виды техники, на какие только хватило лицензии. Клингонские мобильные дисраптеры, федеральные фазерные танки, фотонная артиллерия, разные виды брони, лазерные установки, торпеды и так далее.



Федерация, Клингоны и Ромулане в который уже раз сойдутся в жестокой битве. На этот раз предметом спора стала нужна планета, неожиданно вынырнувшая из подпространства в пограничном секторе космоса.

А однажды прилетит огромный клингонский космолет и немного постреляет фотонными торпедами, чтобы напомнить, что все живые существа смертны.

Юниты делятся на три типа: разведывательные, научные, военные — и примерно одинаковы для всех трех сторон, хотя и выглядят по-разному. Уникальность арсеналов обеспечивается cloaked-танками у ромулан, более мощным оружием клингонов и генератором защитного поля у федералов. Каждый юнит обладает некоторым определенным защитным рейтингом, играющим роль хит-поинтов, который медленно, но верно восстанавливается со временем. Чтобы не было искушения взять и разнести надоевшую планету вдребезги, в игре не задействованы космические корабли типа Bird of Prey или USS Enterprise, то есть в ваши мозолистые генеральские руки ничего такого не попадет. Впрочем, пепелац класса Enterprise окажется вовлечен в одну миссию, но в качестве потерпевшего кораблекрушение корыта, обломки которого усеяли



Команда офицеров ака Персонал таскается вслед за вами по всем миссиям, становясь все круче и профессиональнее. А заодно переносит дальше результаты исследований и плоды технологических революций.

одну из планет. А однажды прилетит огромный клингонский космолет и немного постреляет фотонными торпедами, чтобы напомнить, что все живые существа смертны. Сбить его ничем не удастся и останется только скрежетать зубами от бессилия. Ту же процедуру с зубами можно повторить на одной из планет, обладающей неправильной атмосферой, в которой часто возникают fireball'ные ливни.

По разнообразию ресурсов ST:NW, видимо, переплюнет все аналоги. Видов требующего контроля и добычи добра будет... Вы сидите? ДЕСЯТЬ! Шесть ископаемых, энергия (определяет максимально возможное количество юнитов), еда, народ и что-то еще. Особое внимание уделено Персоналу. Это некий набор офицеров, специализирующихся на вооружениях, экономике, медицине, науке или чем-то еще. Юнит или здание, внутрь которого посажен такой специалист, действует с существенно большей эффективностью, нежели без него, а в некоторых случаях он(о) просто не работает без человека. По мере выполнения миссий офицеры набираются опыта и работают все продуктивнее. Ничего не заметили? Персонал в полном составе кочует с вами от сценария к сценарию, как в Myth'е! Кстати, исследованные технологии также переходят на следующие миссии, и по сотому разу ничего изучать не придется. Терять офицеров не рекомендуется, так как на замену смогут выйти только «чайники», которые не намного лучше, чем ничего. Понятие «опыт» сбалансировано так, чтобы и не



быть бесполезным и не слишком упрощать игру. Кстати, офицеров персонала можно использовать для захвата вражеских зданий.

Со зданиями связана еще одна новая фича. Помните, как было раньше? Кликаете мышой «Здесь будет лесопилка!», и у вас перед глазами проплывает два-три состояния возводимого сооружения. В ответ на приказ построить что-либо в ST:NW вываливает туча мелких шаттлов и полигон за полигоном начинает выращивать здание. Довольно необычно. Уничтожаются они тоже неплохо: одни валятся на бок, другие оседают (как в кадрах военной хроники). Процесс сбора ресурсов чем-то похож на строительство: кликаете на место будущей шахты, шаттлы быстро ее строят, а затем другие машинки снуют туда-сюда, перевозя богатства недр планеты в ваши закрома.

Графика в ST:NW достойная. На скриншотах это, возможно, не так хорошо видно из-за чрезмерного количества орудийных вспышек и взрывов, но в демоверсии все на виду. Камера сделана а-ля Myth, то есть геймер сам вертит ею как хочет, за что разработчикам отдельное большое спасибо. Возможно даже привязать камеру к юниту или поднять ее над всем игровым пространством (почти как в 2D RTS): это сделано для удобства и быстроты ориентирования во время боя. Интерфейс прост и представлен несколькими всплывающими с низа экрана менюшками: картой, очередью строительства, списком десятка последних «посещенных» юнитов и зданий. Короче, нас ждет вполне добротно сделанный продукт, пусть не революционный, но и не плетущийся в технологическом хвосте. Поглядим, поиграем. MG



Персонал в полном составе кочует с вами от сценария к сценарию, как в Myth'e! Кстати, исследованные технологии также переходят на следующие миссии, и по сотому разу ничего изучать не придется.

Психованый Каин спасает человечество

Sanity

Роман Шиленко

Monolith, отметившийся не так давно выпуском двух экшнов Shogo: M.A.D. и Blood 2, переключил свое внимание на три проекта, в основе которых лежит новый мощный графический энджин Lith Tech 2. Sanity — один из них. По словам разработчиков, его идейными вдохновителями стали Diablo, Tomb Raider, Magic the Gathering, фильмы Scanners и Hellraiser. По отдельности каждый из них — весьма достойный представитель своего племени, но что получится в результате их объединения под одной крышей, пусть и monolith-ной, мы узнаем не раньше нового года.

Паспорт

Жанр: action/стратегия
Разработчик/ Издатель: Monolith Productions
URL http://www.lith.com
Дата выхода: начало 2000 г.

В недалеком будущем, лет через тридцать, свершилась революция в области человеческого мозга. Как это часто бывает в науке, открытие произошло случайно и принадлежит доктору Джоан Айкен (дама выглядит в точности как агент Дана Скалли из сериала X-Files, когда та собирается вскрывать очередной труп хирургической дисковой пилой). Она же изобрела первый псионический ускоритель, позволявший людям значительно расширять возможности своего мозга, а именно: концентрировать пси-энергию и использовать получившийся заряд на нужды самого псионика — так их прозвали в народе. Доктор создала сеть собственных школ, в которых дети развивались быстрее, чем при обычной системе образования. Чуть позже на улицах городов появился странный наркотик, также усиливающий пси-способности, и ситуация стала выходить из-под контроля правительства, так как «уличные» псионики быстро осознали тот факт, что выброс энергии во внешнюю среду настолько мощный, что вполне может вредить окружающим. Тогда некоторые из них объявили себе подобных новой ступенью в эволюции человечества, заменили «может» на «должен» и пошли сеять хаос, подчинять себе или просто уничтожать представителей обычного человечества. Был у пси-деятельности один маленький побочный эффект — при частом использовании психическое здоровье псионика медленно ухудшалось вплоть до полного безумия — и это только усугубляло проблему. Правительство создало Департамент по Псионическому Контролю и набрало в него оперативников-псиоников.

Агент Натаниэль Каин, роль которого предстоит сыграть вам, был одним из первых в отряде, а до этого воспитывался вместе со своим братцем Авелем в одной из школ доктора Айкен. Собственно, два брата были первыми детьми,

На deathmatch сетевые псионики выходят БЕЗ ЕДИНОГО Таланта в голове и сразу же вынуждены кидаться на их поиски.



«Май брат Каин был в далекай стране, защищал там детей и прапракав. Май брат Каин вернулся спасать...». На этат раз ему предстаит спасать Соединенные Штаты от людей с развитыми пси-спасабнастями.



Один из самых гуманных Талантав, Sand Pit, высыпает на врага гору песка из египетскай пустыни, чта не тальке павергает тога в крайнее изумление, на и замедляет перемещение.





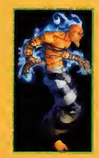


у которых ученые поменяли некоторые гены для усиления пси-способностей. По специальности Каин был крутым пирокинетиком, но мозг его был уже «немного того», и на совести агента висело несколько смертей гражданских лиц. Хотя в общем-то Каин был добрым и хотел мира во всем мире. Его брат некоторое время также служил в ДПК, однако во время очередного приступа безумия у Каина погибла их мачеха, и братья немного поругались. Потом Авеля за что-то посадили в КПЗ, откуда он благополучно сбежал и перешел на темную сторону. У Каина не было времени искать брата, так как ему поручили установить источник пси-наркотика, распространявшегося все шире, а зря...

Видали, как вывернулись разработчики? Ведь можно было просто обозвать по-русски новые человеческие возможности «магией», а они вон какое умное слово приплели — «псионика».

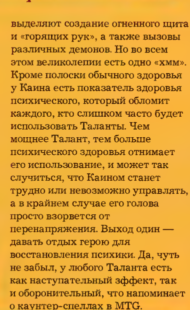
Основные моменты геймплея связаны со сбором Псионических Талантов (далее просто «Талантов»), а уже с их помощью надо уничтожать все новых и более могущественных врагов, собирать обрывки информации о творящемся беспределе, приоткрывать завесу общей тайны и просто решать паззлы. Авторы обещают как минимум 40 часов игры в режиме single, но зто только чтобы дойти до конца, а если раскрывать многочисленные секреты и откапывать все спрятанные разработчиками Таланты, то времени потребуется куда больше. Sanity предлагает повеселиться на 25-30 уровнях, описания и целеуказания для которых Каин будет получать по мобильному телефону, таскаемому на поясе. Эти уровни распределены между десятью большими миссиями. В первой надо найти некоего Голготема Троя (где они такие имена берут?) — лидера одной из самых многочисленных культовых сект, ставящих целью разрушить старушку Землю во имя какого-то Пожирателя Миров. И этот маньяк с тысячами приверженцев выставлен для разминки! Дальше все будет еще сложнее, но концы у всех миссий одинаковы — разборка с «большим боссом». Рандеву с Авелем, после которого «останется только один», составляет финал игры.

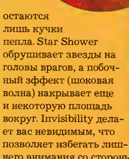
Наименее значительными представителями боевого арсенала Каина являются кулаки, девятимиллиметровый пистолет и значок ДПК, при виде которого некоторые псионики умирают. От смеха. Нет, кроме шуток, этот значок кое-кому все же развязывает язык. Однако куда более могучим и интересным оружием являются Таланты — их более ста, по своей идее они очень похожи на карты в Magic the Gathering. Таланты делятся на восемь «Тотемов» (аналог типу маны в MTG): Огонь, Солнце, Буря, Смерть, Правда, Иллюзия, Демонология и Наука. В single-режиме Каин изначально обладает только набором Огненных Талантов (как адванснутый пирокинетик), но по ходу игры он заметно расширит круг своих способностей путем обнаружения скрытых Талантов и выноса «боссов». Пока известно описание лишь нескольких Талантов. Eyes of Ra низвергает на противника всю ярость солнечных лучей, после чего на поле боя остаются лишь кучки пепла. Star Shower обрушивает звезды на головы врагов, а побочный зффект (шоковая волна) накрывает еще и некоторую площадь вокруг. Invisibility делает вас невидимым, что позволяет избегать лишнего внимания со стороны кого бы то ни было. Fireball (агааааа!!!) он и есть Fireball. Кстати, на моей RAM зто первая игра, в которой есть и файербол, и мобильный телефон. Inferno видели игравшие в Diablo — пламя во все стороны. Mummy's Revenge насылает на жертву проклятие фараонов. Sand Pit заметно озадачивает противника вываливанием на его голову нескольких тонн песка, а пока он выкапывается из получившегося бархана, у вас будет время убежать или долбануть по нему чем-нибудь еще. Из пока безымянных Талантов выделяют создание огненного щита и «горящих рук», а также вызовы различных демонов. Но во всем этом великолепии есть одно «хмм». Кроме полоски обычного здоровья у Каина есть показатель здоровья психического, который обломит каждого, кто слишком часто будет использовать Таланты. Чем мощнее Талант, тем больше психического здоровья отнимает его использование, и может так случиться, что Каином станет трудно или невозможно управлять, а в крайнем случае его голова просто взорвется от перенапряжения. Выход один — давать отдых герою для восстановления психики. Да, чуть не забыл, у любого Таланта есть как наступательный зффект, так и оборонительный, что напоминает о каунтер-спеллах в MTG.



Авель несколько отличается от своего библейского предшественника. Сразу бросается в глаза розница в злойнменте: том он был good, тут — ярко выроженный evil.

можно было просто обозвать по-русски новые человеческие возможности «магией», а они вон какое умное слово приплели — «псионика»







Когда враги уже взяли Каина в кольцо, поможет Inferno, знакомый еще по Diablo.

Нескольких добрых слов заслуживает население мира, в котором предстоит тусоваться Каину, то есть его враги. Делятся они на три группы. Первая состоит из простых головорезов и фанатиков, вооруженных либо



Доктор Айкен совершила революцию в области мозго. Того самого, который у нее в руках.

ручным, либо огнестрельным оружием — ничего примечательного. Арсенал их средств довольно большой, но подбирать выпавшие из вражеских рук стволы не дают. Вторая группа вооружена уже пси-способностями и составляет костяк вражеской команды. Уровень сложности противников из этой группы определяется не только Талантами каждого в отдельности, но и применяемой ими тактикой. Например, завалить одинокого псионика — дело нехитрое, но если два псионика объединятся (эдакий вражеский cooperative) и начнут дополнять пси-способности друг



друга, тогда только успевай уворачиваться. В третьей группе меньше всего народу, но там одни суперпсионики, владеющие всеми Талантами того или иного Тотема. Среди них — безумный египтолог, насылающая мумий на каждого встречного, вудуист, суммонящий табуны зомбей и классно орудующий Талантами из Тотема Смерти. Есть даже хакер, стреляющий сгустками «чистой цифровой энергии».

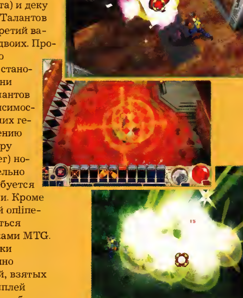
За разворачивающимися в Sanity событиями нам предстоит наблюдать глазами третьего лица, при этом по умолчанию выбирается изометричный вид, напоминающий Diablo и Baldur's Gate, однако камера НЕ зафиксирована и может быть установлена в соответствии со



Могучим и интересным оружием являются Таланты — их более ста, по своей идее они очень похожи на карты в Magic the Gathering. Таланты делятся на восемь «Тотемов» (аналог типу маны в MTG)

вкусами геймера. Крыши, деревья, стены и ограничивающие обзор препятствия становятся полупрозрачными, если они вдруг оказываются между героем и камерой. Управление Каином, кстати, очень похоже на управление персонажем в Diablo, то есть подавляющее большинство действий выполняется мышью, но в Sanity приверженцы клавиатуры смогут переложить значительную часть команд на настраиваемые клавиши. Трехмерная графика, генерируемая движком нового поколения, выглядит очень хорошо. И Blood 2, и Shogo отдыхают. Особенно красивы спецэффекты при применении Талантов.

Multiplayer тесно связан с режимом single — Таланты, обретенные вашим Каином, в однопользовательском варианте могут быть перенесены затем в многопользовательский. Конечно, если вы сразу ломанетесь биться в multiplayer'е, то базовый набор Талантов вам выдадут, но он явно будет уступать набранному через single. Таким образом, single можно расценивать как отличную тренировочную площадку для будущих сражений через Internet или по локальной сети (до 16 человек в обоих вариантах). Вариаций три. Первая — это deathmatch, на который сетевые псионики выходят БЕЗ ЕДИНОГО Таланта в голове и сразу же вынуждены кидаться на их поиски. Вторая — это InSanity. По смыслу тот же deathmatch, но перед стартом игроки выбирают себе одного из 12 главных персонажей (10 «боссов» и 2 брата) и деку из определенного числа Талантов (опять влияние MTG). Третий вариант — cooperative на двоих. Проходите те же уровни, что и в single, только врагов становится больше и теперь они сильнее, а список их Талантов генерится на лету в зависимости от Талантов двух ваших героев. Готовится к внедрению система добавления в игру (и в single, и в multiplayer) новых Талантов. Замечательно то, что для этого НЕ требуется скачивать никакие патчи. Кроме того, через специальный online-сервис можно обмениваться Талантами, как карточками MTG. Как видите, разработчики пытаются связать воедино несколько хороших идей, взятых из разных игр. Про геймплей будем говорить, когда игра будет совсем готова, но графика мне очень нравится уже на этом этапе, так что я надеюсь, что у Monolith'а все получится, и желаю ему удачи. MG





Fireball, наверное, самое универсальное заклинание, кочующее из игры в игру без особых изменений. Правда, в Sanity он называется «Талантом из Тотема Огня», но его суть осталась прежней.



Найденными в игре Талантами игроки могут обмениваться, как карточками в Magic the Gathering, через специальный online-сервис.



В этом бою Каину противостоял мощный противник, и они вдвоем устроили целый шторм пси-энергии. После него герою придется очень долго восстанавливать психическое здоровье.

Путь пахана

Grand Theft Auto 2

Юрий Салтыков
aka Битник

Что-то в последнее время игроделы всерьез озаботились проблемой всестороннего освещения трудовых будней преступного мира. Игры выходят в самых разных жанрах, а игрок может побывать в шкуре и средневекового вора-одиночки, и крестного папы из недалекого будущего. Авторы GTA 2 дают нам возможность пройти весь путь от нищего и безоружного придорожного панка до матерого пахана, контролирующего целый мегаполис.

Паспорт

Жанр: action
Разработчик: DMA Design
Издатель: Rockstar Games
URL www.rockstargames.com
Дата выхода: октябрь 1999 г.

Если изданную в прошлом году первую часть Grand Theft Auto можно было отнести к почти вымершему на компьютерах жанру аркады, то выходящий в октябре сиквел явно тянет на Action. В игре появилась сюжетная основа, причем не в качестве куцей предыстории, полностью уместившейся во вступительном ролике, а вполне полномасштабная, заставляющая с собой считаться.

Действие разворачивается в огромном городе, где закон и порядок давно превратились лишь в воспоминания. Всем заправляют несколько больших банд и крупных легальных корпораций, не слишком сильно от банд отличающихся. Нашего героя зовут Шустрый Клод (Claude Speed), и нет у него за душой ничего, кроме задатков прирожденного убийцы и желания стать самым крутым в родном городе. Начинать придется, как и в первой части, с банального автоугона. Была машина ваша, стала наша. Угнали — продали, угнали — продали, главное — не попадаться полиции. Полиция обещается сильно поумневшая. По свидетельствам очевидцев, копы теперь лихо проделывают трюки с блокировкой вашей машины и вполне способны создать проблемы. Чем успешней ваша преступная деятельность, тем больше рвения проявляют служители порядка. В особо запущенных случаях к охоте подключаются подразделения SWAT.

Город не просто большой, он живой, и живет совершенно отдельной от игрока жизнью. Одновременно на экране, не тормозя игру, может находиться до 50 автомобилей и 200 пешеходов

Но все эти заморочки с полицией были и в первой части, что же появилось нового? Совершенно новой является система взаимоотношений с воротилами преступных группировок. У нас есть два основных способа продвигаться к своей конечной цели (стать самым крутым): найти банду, готовую нас нанять, и работать на нее, набирая авторитет, или устроить войну между бандами и подождать, пока они друг друга перебьют. На самом деле способов значительно больше. Разработчики приложили усилия для того, чтобы игрок мог сделать почти все, что ему придет в голову. Как вам понравится идея поторговать на улице мороженым из только что угнанного фургончика? Если понравилась, то в следующий раз угоните передвижной киоск с хот-догами. Расширьте, так сказать, свой собственный торговый ассортимент. Пешеходов можно давить, а можно угнать такси и заняться извозом. Но все это, конечно, дела копеечные. По крупному можно заработать, выполняя задания преступных боссов. Для получения таких квестов можно, как и в первой части, воспользоваться телефоном-автоматом, а можно и навестить местных авторитетов лично. Только не спешите, получив задание, его выполнять. Вполне может оказаться, что в данный момент лично для вас выгоднее продать своего нанимателя с потрохами другому пахану или еще какую засаду устроить. Долой остатки стыда и совести! Предательство — вот наш путь к победе. Анархия — мать порядка!

Естественно, никто не собирается всерьез пропагандировать насилие. Вся игра иронична и полна юмора



Коктейль «Молотов» в действии. Непревзойденная по соотношению цено/эффективность вещь. Но еще больше мне нровится портрет Элвисо но стене. Если эти портреты будут попадоться но кождой улице, то действительно можно будет скозоть, что у городо есть свое лицо.

(черного). По большому счету, GTA 2 — это большая пародия на насквозь заштампованную голливудскую киноиндустрию. Кто у нас главные бяки в криминальных кинобоевиках? Правильно, японцы и русские. Получите, в Grand Theft Auto 2 есть и якудза, и наши родные братки. А чтобы уж совсем довести ситуацию до абсурда, в качестве конкурентов этим заслужившим мировую известность бандитам противостоит мафиозный клан кришнаитов. Вот прицелишься бампером в лысого ботаника в оранжевом балахоне, а он достанет гранатомет вместо бубна — мало не покажется.

Определенно, овторы не потеряли зря год со дня выходо первой чости. Огонь очень хорош. Глядя но зто, стоновится понятно, для чего в игрушне с видом сверху реномендуется 3D-онселеротор. Впрочем, розроботчини обещоют, что и через DirectX но обычной плоте зто будет смотреться ничуть не хуже.

Заработанные неправедным трудом денежки надо тратить с умом. Если уж совсем копы обнаглели и жить не дают, стоит прикупить себе новую одежду, да и новые номера на машину поставить не помешает. Кроме фальшивых номерных знаков, на любимое средство передвижения еще много чего можно понавесить. Пулемет — недорого и эффективно, огнемет — дорого, но эффектно. В движок игры специально внесены изменения для лучшей работы со взрывами, огнем и цветным освещением. Разнеся кого-нибудь из базуки на куски, вы теперь получите не только моральное, но и эстетическое удовлетворение. Кроме оружия, присутствуют и прочие приспособления, позволяющие оснастить свой автомобиль не хуже, чем у Джеймса Бонда.

Конечно, в наше время повальной трехмерности примененный в GTA вид сверху смотрится несколько архаично, но даже он работает на главное — на gameplay. Сверху, как с вертолета, нам видно куда больше, чем из кабины. Можно и полицию заранее заметить и убедиться, что за нами ведут охоту не только копы, но и братва, которой мы успели насолить. Для лучшей узнаваемости на крышах машин стоят фирменные знаки банд, которым принадлежат эти средства передвижения. Кроме того, графический минимализм вида сверху позволяет освободить процессор для обсчета чего-то другого, а не только картинки. В результате нам предлагают действительно огромный и тщательно детализованный город. Этот город не просто большой, он живой, и живет совершенно отдельной от игрока жизнью. Одновременно на экране, не тормозя игру, может находиться до 50 автомобилей и 200 пешеходов. Заняты они своими делами, а вовсе не бесмысленно слоняются от края до края экрана. Вполне может оказаться, что, выйдя из магазина, вы не найдете своего авто там, где парковались. А вы думали, что вы единственный на весь город автоугонщик? Да тут любой подросток знает, как машину вскрыть. Шпана, никакого уважения к старшим товарищам.

AI дает каждому человеку на экране свою роль: это может быть и просто прохожий, ловящий такси, и коп в гражданском, и гангстер (в этом случае учитывается, к какой из группировок он принадлежит и на чьей территории находится). Разработчики обещают, что в городе не будет одинаковых серых улиц. Каждый район будет иметь собственное лицо, а каждая из банд — собственную сферу влияния, что тоже отразится на внешнем виде и народонаселении улиц. Главный дизайнер проекта считает, что город станет самостоятельным игровым персонажем и мы просто не сможем его не полюбить («Это наша родина, сынок»).

Основное игровое время мы проведем на колесах, соответственно, реализации самых разных средств передвижения уделено не последнее место. Автомобилей будет много. Разных. Это странно для игры с нескрываемыми аркадными корнями, но в GTA 2 авто отличаются не только внешним видом, но и физической моделью и динамикой вождения. Всего будет более 30 видов автотранспорта — от восьмиосных грузовых автопоездов до микролитражек. Для каждой машины найдется свое, особое применение, а посему менять их нам придется довольно часто.

Не последнее место в атмосфере любой игры занимает звуковое сопровождение. Здесь все тоже должно получиться на уровне. Rockstar заключила отдельный контракт с независимым британским лейблом Moving Shadow Records на использование в игре треков, записывающихся на этой студии альтернативных групп. Так что музычка должна оказаться энергичной, в меру тяжелой и весьма урбанистичной. Для большего погружения в атмосферу улиц мегаполиса музыка будет реализована как звучащая из приемников разных машин. А если вам придется не по душе формат вещания какой-нибудь из радиостанций, то никто не мешает вам эту самую станцию в городе найти и взорвать.

Похоже, в октябре блюстители общественной морали и нравственности получат еще один объект для нападок. Жестокости и насилия в GTA 2 более чем достаточно. Но люди с нормальным чувством юмора и здоровой психикой уже давно привыкли к этой шумихе. Мы-то с вами знаем, что ничто так не оттягивает после тяжелого трудового или учебного дня, как хороший action. Уж лучше смотреть на взрывы и пожары на экране монитора, чем в новостях по телевизору. А если вам уж так противно кровопролитие, попробуйте пройти игру мирными средствами. Разработчики говорят, что это сложно, но возможно. Но вот автомобили угонять даже в этом случае придется — название обязывает.

Grand Theft Auto 2 революции в жанре не сделает, но вполне поможет вам весело провести несколько вечеров. Высокий уровень адреналина в крови гарантирован. MG



Всего-то один выстрел из гронотомето, о нонов результот. Золюбоvоться можно, но неногдо, поро делоть ноги, поно вся окрестноя полиция на огонек не зоглянуло.



Вполне может оказаться, что в данный момент лично для вас выгоднее продать своего нанимателя с потрохами другому пахану или еще какую засаду устроить.



Зомуроволи, демоны! Пулемет бы сейчос, о то из шотгоно всех не зоволить. Будет теперь небо в клеточну и друзья в полосотых ностюмох. AI сильно продвинулся по чости поведения полиции, но чтобы тоной толпой одного зогнить, большого умо и не нодо.



Симулятор для патриотов

Ka-52 Team Alligator

Ranger

Компания SIMIS, сайт которой мне так и не удалось обнаружить в Internet, решила продолжить свою серию симуляторов командных боевых действий Team Combat (предыдущая часть называлась Team Apache) и вместе с известным издателем GT Interactive выпустить симулятор Ка-52 Team Alligator одноименного вертолета конструкторского бюро Камова. Опыт общения с русскими вертолетами у SIMIS уже есть, так как именно они в свое время сделали симулятор Ка-50 Hokum. Тот факт, что разработчики и дизайнеры этой фирмы признают вертолеты не только американского производства, вызывает мое одобрение. Значит, еще не все люди по ту сторону Атлантики ослепли от звездно-полосатого патриотизма.

Паспорт

Жанр: симулятор вертолета
Разработчик: SIMIS
Издатель: GT Interactive
URL www.gtgames.com
Дата выхода: конец 1999 г.

Множество узлов и технических характеристик реального вертолета Ка-52 находится под грифом «совершенно секретно», поэтому при написании игры использовалась вся общедоступная информация, предоставляемая конструкторским бюро на авиасалонах, и ряд сайтов в Internet, посвященных российской авиационной технике. Источники кажутся весьма неполными, и вряд ли поведение виртуальной машины было бы близко к поведению реального прототипа, если бы не особо скрываемые контакты SIMIS с американской разведкой. Однако все оправдано тем, что у разработчиков есть большое желание исследовать не только боевые возможности нашего вертолета, но и роль вертолетов в российской армии вообще и различные тактики командных действий в частности. «Вертолет Ка-52 в настоящий момент является лучшим вертолетом из числа стоящих на вооружении российской армии», — говорится в пресс-релизе SIMIS, (хотя уже не являются государственной тайной полеты следующего вертолета Ка-60 — «Касатка»).

«Аллигатор» представляет собой высокоскоростную и очень маневренную машину, оборудованную двумя винтами, экипаж которой состоит из двух человек: пилота и стрелка.

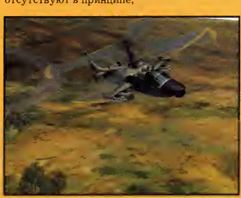
...война идет между Россией и Белоруссией. Вот с кем мы точно еще не воевали в симуляторах, так это с ними.

Разделение труда очень удобно, так как пока вы отдаете приказы звену, может появиться противник, и тогда стрелки откроют огонь самостоятельно. Собственно, управление звеном, экипажем отдельного вертолета и техническое обслуживание были удачно сделаны в Team Apache, и разработчикам оставалось только немного подогнать их под нашу специфику и учесть небольшие пожелания игроков.



В первой компании нам предстоит воевать... с Белоруссией! Поэтому не стоит удивляться тому, что у обеих сторон одно и то же военная техника.

В игре предоставлена возможность полетать в двух кампаниях. В первой война идет между Россией и Белоруссией. Вот с кем мы точно еще не воевали в симуляторах, так это с ними. По замыслу авторов, технологии двух стран вполне сравнимы, поэтому противостоять нам будет примерно такая же по силе техника. Вторая кампания пройдет в Таджикистане и посвящается она борьбе с таджикской оппозицией, то есть партизанами, у которых ВВС отсутствуют в принципе,



но какое-никакое оружие все же есть, в том числе и ракеты «земля—воздух». Структура обеих кампаний полудинамическая и состоит по меньшей мере из двенадцати миссий. Но этот минимум достижим только в том случае, если вам удастся каждый раз выводить из боя все звено в полном составе, что практически невозможно — авторы постарались. Если один из ваших вертолетов был сбит, но пилот и/или стрелок остались живы, то тут же генерится дополнительная (спасательная) миссия. Всего в игре примерно 60 сценариев.

Экипажи предстоит набирать из состава российских ВВС, то есть имеется список людей с указанием степеней их способности к пилотированию и ведению огня, точности стрельбы, усталости и морального состояния. Рекомендуется уделять последнему фактору особое внимание. В качестве «лекарства» авторы прописали чтение лекций и произнесение речей перед личным составом (чтобы они выспались, что ли?), вручение памятных подарков и внеочередных званий. Любопытно посмотреть, как это будет реализовано.

В Team Apache был использован неплохой по тем временам графический энджин «Икар», но незадолго до релиза игры началась работа над его более продвинутой версией «Дедал», которая теперь лежит в основе Team Alligator. Он обеспечивает очень высокую степень детализации при отображении местности и ряд красивых спецэффектов: реалистичные облака и туман, взрывы и фонтанчики пыли на земле от попадания пуль, волны на водных поверхностях и отражения, погодные условия. Если дождь идет

Энджин «Дедал» обеспечивает очень высокую степень детализации при отображении местности и ряд красивых спецэффектов.

продолжительное время, то земля, не стесняясь, превращается в грязь, и тогда на ней остаются следы от танков, БТР'ов и прочей наземной техники — удобно выслеживать, если умеешь определять с высоты, в каком из двух направлений проехала техника (с земли понятно — по направлению отброса земли из-под колес и гусениц, а с воздуха таких подробностей не видно). А еще когда валит снег, то маломалу на ваших глазах вырастают сугробы. «Дедал» также предлагает ряд эффектов для карт, поддерживающих bump-mapping. Что это за зверь, мне на пальцах никто не объяснил, но раз он прорисовывает каждую заклепку на вертолете (в буквальном смысле!), то пусть живет. Ради теста авторы заставили движок



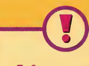
Вторая кампания посвящается разборке с вооруженной таджикской оппозицией. Чем же таким обладает враг, что приходится гнать в такую даль целое звено Ка-52?

погонять в реальном времени трехмерную модель вертолета из интродакшна к Team Apache, состоявшую из 10 тыс. полигонов, и потом долго умилялись производительности своего детища. 3D-ускоритель обязателен, как и во всех современных симуляторах, кроме использующих воксели игр от NovaLogic. Движок сам подстроится под производительность вашей машины и адаптирует количество выводимых полигонов до уровня «без тормозов».

Раз уж в основе игры лежит принцип «командных» действий, то без поддержки многопользовательского режима никак не обойтись. Впрочем, multiplayer давно уже стал стандартом почти во всех жанрах, и скорее должно удивлять его отсутствие. До 8 игроков (по другим данным, до 16) смогут выяснить — чьи... то есть я хотел сказать «кто круче» в режиме deathmatch, или пройти в cooperative любой сценарий, при этом выбирается командир звена, который должен будет координировать действия всей группы и даже некоторых представителей сухопутных войск, охлаждать своим ревом горячие головы, поддерживать подобие дисциплины и не забывать управлять вертолетом. На месте GT и SIMIS я бы запустил игровой сервер наподобие NovaWorld, с тем чтобы в одном небе могли сходиться в бою команды Апачей и Ка-52. По-моему, очень привлекательная идея и несложная в реализации. Или они просто не горят желанием срамить на весь мир американскую технику?.. MG



Новый графический движок позволяет прорисовать вертолет до последней заклепки... если частота процессора больше 500МГц и объем памяти около 128 Мбайт.



До 8 игроков смогут выяснить — чьи... то есть я хотел сказать «кто круче» в режиме deathmatch, или пройти в cooperative любой сценарий



Самая последняя японская фантазия

Final Fantasy VIII

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Одна из особенностей ролевых игр — большое количество продолжений. Достаточно вспомнить Might&Magic, Wizardry и Ultima. Но эти игры появились и живут на PC, а вот такой же многосерийной Final Fantasy удалось прорваться на персоналки с приставки Sony Playstation. Первой стала Final Fantasy VII, которая произвела настоящий фурор среди неосведомленных игроков, показав превосходную анимэ-графику, систему боя, отличающуюся от классических компьютерных РПГ, потрясающий сюжет, да и вообще все было в новинку и не похоже на собратьев (или сестер) по жанру. Вполне естественно, что эти особенности привели не только к популярности, но и значительным материальным выгодам. И, как следствие, к желанию выпустить продолжение — Final Fantasy VIII.

Паспорт

Жанр:	RPG
Разработчик:	Square Soft
Издатель:	Square EA
Дата выхода:	конец 1999 г.

Не без оснований можно предрекать восьмой части игры еще более шумный успех, чем был у ее предшественницы: на английском языке (изначально ее язык — японский) игра практически одновременно выходит и на приставке, и на PC, не имея того огромного разрыва по времени, который был у соответствующих версий FF7. Плюс к этому — значительный технический рост, обусловленный быстрым развитием аппаратной 3D-акселерации. Рост именно в версии для IBM PC-совместимого компьютера. И позвольте мне немного позлорадствовать: на Sony PS все будет выглядеть хуже.



Сюжет новой игры обещает стать гораздо интереснее и глубже, чем в прошлых частях: душещипательная любовная история, хитрые интриги, ошибки, приводящие к трагическим последствиям — просто море разнообразных чувств. Если кто и останется равнодушен, то только решивший вообще не играть и даже не смотреть, как играют другие.



Вы становитесь участником событий, взяв на себя роль Сквола Леонхарта — семнадцатилетнего студента военной академии Баламб Гарден, мечтающего вступить в ряды элитной кадетской группы SeeD. Он — типичный одиночка, необщительный и предпочитающий в любом деле обходиться без помощников. Но не предстоит ли ему убедиться, что команда всегда сильнее, а верный товарищ в бою — лучшая гарантия выжить? Впрочем, дальнейший сюжет покрыт тайной... если, конечно, вы не знаете японского и не являетесь отчаянным фанатом всей серии, чтобы купить Final Fantasy VIII на ее родном языке, причем

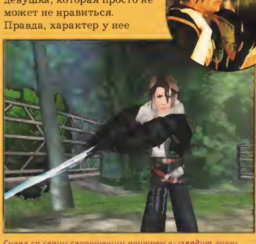


Система боя в Final Fantasy VIII пошаговая с ограничением по времени, и по его истечении начинает действовать противник.

вместе с приставкой. Я лично предпочел ждать в неведении, чем смотреть игру, не понимая слов и недополучая более половины удовольствия.

Скволу встретится несколько не менее колоритных, чем он сам, фигур.

Риноа Хартилли — девушка, которая просто не может не нравиться. Правда, характер у нее



Снвол са сваим свернающим аружием выглядит очень впечотляюще.

своеобразный: она часто говорит, что думает, не заботясь о последствиях, и временами бывает невыносимо упряма.

Лагуна Луаре — бывший солдат, а теперь — журналист. Борется со злом не оружием, а своими статьями. Ну прямо как я!

Зайфер Алмаси — главный конкурент Сквола в академии, также претендующий на место в SeeD. Воин, но невыдержан



Четно выполненноя номбиноция добовляет врогу урон.

и склонен не подчиняться приказам.

Квистис Трепе, за три года превратившись из кадета в инструктора, теперь тренирует Сквола и его товарищей.

Селфи Тилмитт совершенно не похожа на студентку военной академии, но тем не менее вот уже два года обучается в Баламб Гарден.

Зелл Динхт в совершенстве владеет боевыми искусствами. Как и его дед, решил стать солдатом и в 13 лет поступил в академию. Импульсивность в поступках — главная черта его характера.

Ирвайн Киннеас — лучший стрелок в Баламб Гарден. Кроме того, пользуется успехом у противоположного пола.

Каждый персонаж специализируется в разных боевых приемах, что позволяет, собрав их в команду, использовать весь арсенал обычных и магических средств. Однако это не означает, что игра будет пройдена легко и быстро, все-таки мир Final Fantasy чуть ли не безграничен.

Каждый персонаж специализируется в разных боевых приемах, что позволяет, собрав их в команду, использовать весь арсенал обычных и магических средств.

Об огромном игровом пространстве говорит хотя бы тот факт, что игра, занимающая несколько компакт-дисков, не содержит записанных разговоров персонажей и оцифрованной музыки. Весь сюжет передается с помощью текста и картинок. Музыкальное оформление сделано MIDI-композициями, что при наличии звуковой карточки с wavetable или просто при установленном программном синтезаторе практически не скажется на качестве воспроизведения.

То, что герой вам задан заранее, — значительное отступление от принципов РПГ, и вместе с насыщенным сюжетом это ставит игру ближе к квестам, однако в ней есть множество схваток с врагами, сопряженных с применением магии и оружия. Система боя в Final Fantasy VIII пошаговая с ограничением по времени, и по его истечении начинает действовать противник. Чтобы нанести удар, надо нажимать определенные клавиши, причем в нужное время. Этими комбинациями игра напоминает различные файтинги. Если вы окажетесь неточны, повреждения противнику нанесены будут, но не по максимуму. Энергию для

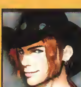
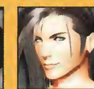
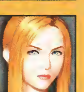


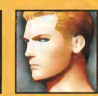
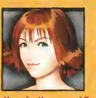
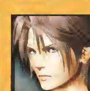
Более качественные текстуры дают возможность не затрудняться с разбором лиц, теперь герои легко узнаваемы.

заклинаний разрешается вытягивать из врагов.

Существенно улучшена визуальная часть игры. С экрана убрали уменьшавшие видимое пространство менюшки и прочие детали интерфейса, а также сделали крупнее портреты персонажей. Более качественные текстуры дают возможность не затрудняться с разбором лиц, теперь герои легко узнаваемы, а значит играть будет еще интересней за счет ощущения реальности происходящего.

Без сомнения, есть прогресс, и FF VIII может не просто превзойти FF VII, но даже побороться за звание РПГ года, если, конечно, как и обещает Squaresoft, она появится в начале зимы. Что ж, будем с нетерпением ждать. MG

Ирвойн Киннеос, 17 лет. Клоссный снойпер и домсний угодник.

Логуно Луоре, 27 лет. Его перо могущественней мечо.

Квистис Трепе, 18 лет. Одно из лучших в SeeD, служит инструктором в онадемии.

Зелл Динхт, 17 лет. Зо свое необычойное влодение приемами рунопашной борьбы удостоился чести быть внлюченным в состав SeeD.

Риноо Хартилли, 17 лет. Первая нросовицо онодемии.

Зайфер Алмоси, 18 лет. Гловный соперник Снволо. Истинный ориец, но хоронтер лодночол.

Селфи Тилмитт, 17 лет. Знергичноя девушно с беззобатной душой.

Снвол Леонхорт, 17 лет. Нош молчоливый герой.





Интерактивный поп-корн

Sid Meier's Antietam!

Юрий Салтыков
aka Битник

Говорят, что писатели-юмористы в жизни зачастую бывают мрачными типами, склонными к мизантропии и постоянной депрессии. Те же издержки профессии грозят и обозревателям компьютерных игр. 95% попадающихся на жизненном пути игрушек вызывают в лучшем случае скуку, а чаще — тоску. Но, наступая на горло собственной песне, приходится пытаться сохранять беспристрастность и писать не только о недостатках. Вот и Sid Meier's Antietam! явно будет не самой худшей игрой этой осени, но слишком уж много в ней конъюнктурности и слишком мало приложено усилий. Antietam — сиквел Sid Meier's Gettysburg, хита 1997 года. И сделан этот сиквел по принципу: «Я его слепила из того, что было».

Паспорт

Жанр: wargame
Разработчик/Издатель: Firaxis
URL http://www.firaxis.com/antietam
Дата выхода: октябрь 1999 г.

Президент Firaxis Джеф Бригс (Jeff Briggs) с гордостью заявляет, что Геттисберг оказался самой продаваемой игрой, посвященной гражданской войне в США. Продано свыше 200 тыс. коробок, и чуть ли не каждый счастливый обладатель просто жаждал продолжения. Вняв гласу народа, спустя два года компания собирается это самое продолжение выпустить. Вы, возможно, думаете, что за это время в игру внесены коренные изменения и улучшения, разработан новый движок, переделаны графика и интерфейс? Ничего подобного, ядро осталось прежним, имеет место лишь легкая косметика. Итак, встречайте — Sid Meier's Antietam! ака Sid Meier's Gettysburg: Вид Сбоку.

Имеем тактический варгейм в реальном времени с вращаемой трехмерной картой и управлением на уровне подразделений. Если вы не играли в Геттисберг, то в качестве ближайшего аналога мне приходит в голову Myth (замените каждого лучника на батальон стрелков, а фэнтезийное окружение — на реалии Америки середины XIX века). Я не очень люблю классические RTS из-за того, что основной навык, необходимый для их прохождения, — скоростное дерганье мышью. В Sid Meyer's Antietam! игроку придется думать, а это никогда не вредно.

Раз уж у игры есть историческая основа, то позвольте вас с ней ознакомить. 17 сентября 1862 года Армия Потомака под командованием Джорджа МакКлеллана столкнулась с Армией Северной Вирджинии, которой командовал генерал Роберт Е. Ли. И хотя победителя в этой битве не было, но именно ее принято считать началом конца Конфедерации. В американской истории этот день остался как самый кровавый. В однодневном сражении погибло около 23 тыс. человек. Нам предоставляется шанс поучаствовать в событиях «The Bloody Day» как на стороне южан, так и на стороне янки.

Обещанный реализм насаждается в игре каким-то квадратно-гнездовым способом. То понасаждают часто-часто, то вдруг устанут...



Сражение в полном разгаре. Авторы утверждают, что постарались создать у игрока ощущение личного присутствия на поле боя. Но мне это больше напоминает игру в солдатиков, особенно этому способствуют игрушечные дымки от ружейных залпов и пушечных разрывов. Сейчас это все моментально развеет ветер. Уж лучше бы совсем про дым не напоминали. А форма у конфедератов действительно разная.

Firaxis адресует свою новую игру в первую очередь любителям и знатокам истории, а посему к воспроизведению исторических реалий разработчики подошли со всей серьезностью. Само собой, сражаться придется на реальном рельефе местности. В игру введены все боевые подразделения и командиры, которые принимали участие в сражении, причем на тех самых местах и в то самое время, где они находились 17-го сентября 1862 года. Всего будет более 20 сценариев — от мелких локальных схваток до полномасштабной битвы.

Чтобы игра не показалось слишком короткой, каждый

сценарий имеет 6-7 псевдоисторических вариантов. Но и в них не будет никаких вторжений Чужих или спецназовцев с «калашниковыми» наперевес. Просто какие-то события будут сдвинуты на несколько часов, а некоторые подразделения будут смещены на пару миль в сторону или заменены другими отрядами. Игрок может и сам понаделать таких вариантов сколько душе угодно — для этого достаточно покопаться в настроечных файлах, которые для удобства редактирования хранят всю информацию в текстовом виде. Полноценного редактора миссий пока не будет, но его обещают сделать позже и выпустить в качестве бесплатного приложения. Впрочем, такая практика стала в игровой индустрии уже стандартной. Если же вам лень редактировать миссии самостоятельно, то специально для вас в Antietam встроен генератор случайных сценариев.

Самое время описать новшества, появившиеся со времен Геттисберга, тем более, что их не так и много. Есть несколько новых типов местности, влияющих на скорость передвижения и видимость войск. Двигаться по пахоте войска будут медленнее, чем просто по лугу, а в кукурузе их просто не будет видно. Кстати, о кукурузе. Одной из решающих частей сражения был бой на кукурузном поле фермера Миллера. Поэтому повадки этого конкретного злака воспроизведены со всей возможной тщательностью. Примятый солдатской ногой стебель имеет тенденцию со временем возвращаться в вертикальное положение.

Мост — стратегически важный объект. Где попало реку не форсируешь. Неудивительно, что этому ключевому моменту битвы посвящен отдельный сценарий. Нас еще в школе учили, что первым делом надо брать контроль над мостами, вокзалами и телеграфом.

Кукурузная интерактивность в полный рост.

Каждое подразделение теперь имеет собственное название и вообще более персонализовано, чем раньше. В частности, теперь войска не будут одеты сплошь в синее и серое. Многие отряды имели свою собственную форму, и теперь вы сможете с первого взгляда отличить Зуавов, Луизианских Тигров или Гневных Конфедератов от каких-нибудь там пехотинцев 13-го Висконсинского полка.

Слегка изменены алгоритмы передвижения войск. Нам доступны три формы строя: в колоннах подразделения совершают ускоренные марши (это единственный возможный строй при движении в городах и через мосты); основным боевым порядком является линия; рукопашный бой и бегство происходят без построения войск (это и есть третья форма). Рукопашный бой имеется, но достаточно кривой. Отдав приказ идти в штыковую, вы не можете управлять самим ходом схватки. Ваше подразделение либо побеждает, либо проигрывает. Во втором случае возможны два варианта. Отряд может геройски лечь костьми или обратиться в беспорядочное бегство.

Кроме пехотных подразделений в наличии имеются кавалерия и артиллерия. Но лихих кавалерийских атак устроить у вас не получится. В вашем распоряжении будут сплошные драгуны, использующие лошадей для прибытия на поле боя, чтобы дальше драться уже в пешем строю. Пушек будет 6 разных видов. Именно в области артиллерии в игре сделано самое большое улучшение. Теперь орудия наконец-то смогут поражать врагов, скрывающихся за опушкой леса. В первой части игры достаточно было зайти за крайний в лесу куст, чтобы ощутить себя в полной безопасности, теперь же пушки могут не только простреливать лесные насаждения, но и поджигать их соответствующим видом боеприпасов.

Всего будет более 20 сценариев каждый сценарий имеет 6-7 псевдоисторических вариантов.

Обещанный реализм насаждается в игре каким-то квадратно-гнездовым способом. То понасаждают часто-часто, то вдруг устанут... С одной стороны, в игровой модели учитывается, что стрелковое оружие той эпохи давало до 20% осечек; с другой стороны, отсутствует дым из



А вот и знаменитая кукуруза. Урожай явно не рекордный. Как бедные американцы с голоду не вымерли при таких урожаях? Но нам интересней не центнеры на гектар, а 4 VP, которые нам дадут за захват этого поля. На эти 4 победных очка, может быть, удастся досрочно ввести в бой какой-нибудь из пока не участвовавших в сражении юнитов.

стволов. Авторы говорят, что имитирование порохового дыма привело бы к тому, что после пары залпов игрок уже мало что за дымом бы увидел. Но ведь именно так и было! Или возьмем полководцев. Все они имеют исторические имена и реальных прототипов, но в игре они все одинаковы и лишь слегка отличаются по уровню командных навыков.

Неоднозначна, на мой взгляд, и система «покупки» войск. Если мы хотим исторического реализма, то юниты, которых там не было, должны отсутствовать на поле боя как класс. В Antietam наши боевые успехи вознаграждаются некоторым количеством победных очков, вот на эти очки мы и сможем вводить в бой дополнительные подразделения. Беспредел. У нас здесь историческая битва или фантазия на заданную тему?

Вообще, основное впечатление от Sid Meier's Antietam! — вторичность. Нам предлагают неплохую, но старую игрушку в новой упаковке и под новым названием. Ну, что тут можно обсуждать, если авторы в списке новшеств указывают даже наличие новых сценариев? Да и причины выпуска игры на рынок насквозь вторичны. Я уверен, что ни о каком сиквеле в Firaxis и не думали, пока Empire не анонсировала свою



Экран опций. Вполне достаточно, даже слишком. Но мой взгляд, при выборе реального исторического варианта надо бы блокировать все опции, относящиеся к противнику, кроме уровня сложности. А знать заранее, что наш противник будет агрессивен и склонен, скажем, к фланговым маневрам — читинг чистой воды.



серию варгеймов в реальном времени Wargamer. Просто каждый из издателей хочет урвать свой кусок потребительского кошелька. Теперь и Firaxis будет иметь свою серию варгеймов, а Gettysburg и Antietam — две ее первые части. В дальнейшем планируется сделать оживляж еще одной-двух битв гражданской войны в США с последующим плавным переходом к наполеоновским войнам. Называться вся серия будет Sid Meier's Great Battles. Но присутствие в названии имени Сида Мейера не более, чем рекламный трюк. Сам он работал только над Gettysburg, уже в Antietam его участие выражалось лишь в сидении в одном из соседних офисов.

Полностью оригинальной в Antietam является только идея со способом распространения этой игры. В магазины она не поступит никогда, продажи будут вестись только с Web-сайта компании-разработчика. Обещается специально низкая цена, но насколько она будет низка, не сообщается даже примерно. Для любителей истории будет интересна и комплектация



Вообще, основное впечатление от Sid Meier's Antietam! — вторичность. Нам предлагают неплохую, но старую игрушку в новой упаковке и под новым названием.

коробки: кроме игры в ней будет, как минимум, две книги. Одна — альманах со справочными данными по всем подразделениям и историческим лицам, участвовавшим в сражении. Вторая — никогда ранее не публиковавшийся сборник мемуаров. Его составителем и автором является командир волонтеров из Нью-Джерси Эзра Кармен. Он, кроме своих воспоминаний, включил в сборник свидетельства еще нескольких очевидцев самой кровавой битвы в истории США. До сих пор эти материалы хранились в Национальном архиве и не были доступны широкой публике. Справочный же альманах в электронной версии доступен уже сейчас на www.firaxis.com/antietam — познавательно и красиво.

Я даже не знаю, кому можно порекомендовать Antietam, кроме фанатов Gettysburg и вообще истории США, если таковые есть среди читателей нашего журнала. Выходит игра в октябре, а традиционно — это время активизации игровых издателей после относительного летнего затишья. Я думаю, что найдутся и более интересные варианты нескучного проведения осенних вечеров. MG



Каждая миссия предваряется весьма подробным описанием. Нам дают детальную историческую справку с указанием подразделений и имен командиров, рисуют карту миссии и дают несколько видов местности, на которой все и происходило. Каждый такой брифинг вполне тянет на главу в учебнике истории.

Мы свой, мы новый парк построим

Theme Park World



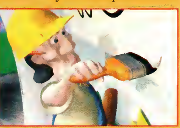
Надоело стрелять? Достали выскакивающие из-за угла зомби, вражеские патрули и прочие Шамблеры? Осень и вечный дождь за окном? Хочется солнца, смеха и ярких красок? Вам сюда! Theme Park World позволит вам своими руками построить парк вашей мечты, довести его до совершенства, а потом еще и на качелях-каруселях самолично покататься.

Юрий Салтыков aka Битник



Жанр: стратегия/симулятор
Разработчик: Bullfrog
Издатель: Electronic Arts
URL: ttp://www.themeparkworld.com
Дата выхода: ноябрь 1999 г.

Игровая индустрия существует не первый год, соответственно, количество сиквелов чуть ли не превышает



количество совершенно новых игрушек. Вот и Theme Park World — новая версия Theme Park. Оригинальная игра вышла довольно давно, но не снискала себе в нашей стране особых лавров. Из игр этого жанра все знают, в основном, SimSity. В Theme Park мы строим не город, а всего лишь его часть, зато самую веселую — парк аттракционов.

Каждый парк строится не просто так, а вокруг определенной темы. Все горки, гонки, карусели, торговые ларьки и просто элементы оформления выдержаны в едином стиле, над внешним дизайном вам особо думать не придется, хватит и других забот.

Первоначально в игре будут четыре темы:

- «Затерянное Королевство». Спилберг со своими динозаврами неистребим и проникает во все щели. Керосином его, керосином!..

— «Далекий космос». Возрадуйтесь, поклонники



«Звездных войн», «Вавилона 5» и прочих космических сериалов.

- Halloween. Если кто не в курсе, то это такой американский специальный праздник для детей. Вырос он из религиозного праздника, но сейчас об этом мало кто помнит. Американские дети в этот день (точнее, ночь) надевают костюмы чертей, вампиров и прочей нежити, пугают прохожих и ходят по соседям собирать угощение. Сильно похоже на наши рождественские колядки (читайте Гоголя!).

- «Фэнтези». Дети всех времен и народов любят волшебные сказки про принцесс, рыцарей, колдунов и драконов. Я бы тоже начал строить именно такой парк.

После выхода игрушки на рынок планируется периодически выпускать новые темы для парков. Уже сейчас в разработке



В Theme Park вы не только отводите место под аттракцион, но и определяете его конфигурацию. Если это трасса для гонок на картингах, то все виражи нарисовать вам придется самостоятельно.

находятся «Водный мир» и «Семь чудес света». Тематика парка определяет не только внешний вид аттракционов, но и элементы ландшафта и даже погоду. В «Затерянном королевстве» вы окажетесь посреди джунглей, а в «Дальнем космосе» вместо обычного дождя будет идти метеоритный. Вреда от него не будет, но смотреться должно красиво.

Ладно, тему выбрали. Что дальше? А дальше вы оказываетесь в чистом поле, посреди которого стоит замок, динозавр или космическая станция. Это первое сооружение достанется вам бесплатно, все остальное надо строить на свои кровные. В SimSity все строения заранее отрисованы и вам необходимо решить, жилой или торговый квартал строить. В Theme Park вы не только отводите место под аттракцион, но в большинстве случаев и определяете его конфигурацию. Если это трасса для гонок на картингах, то все виражи нарисовать вам придется самостоятельно. То же самое с каналами для лодочных прогулок. И еще одно коренное отличие от SimSity: нет у вас никакого бульдозера. Деревце посадить, насыпать горку из камней и пустить с нее декоративный водопад — это пожалуйста, а вот холмик срыть — ничего не выйдет. Вы должны вписываться в тот ландшафт, который достался, и не просто вписываться, а использовать его.

Какие же аттракционы нам доступны? Да любые. Всего в игре с самого начала будет 100 самых разных горок, каруселей и качелей. Впоследствии новые модели будут выкладываться для скачивания на официальный сайт игры. Да вот беда, с самого начала нам будут доступны лишь простейшие карусели с лошадками и тому подобные развлечения для нетребовательной публики. Для получения доступа к более продвинутым (и более прибыльным) средствам развлечения придется заниматься научными изысканиями в различных областях аттракционостроительства. Сами понимаете, дело это не бесплатное и требующее времени.

Построили качели-лодочки и карусель-ромашку, поставили ларек с мороженым. Самое время заняться подбором кадров. Здесь тоже все непросто. В очередь на трудоустройство в только что открывшийся парк никто не стоит. Выбирать придется из ограниченного количества не слишком квалифицированного персонала. А наняв, придется своих работников холить и лелеять. Их надо обучать, платить им достойную зарплату, строить им служебные помещения и вообще смотреть, чтобы служащие парка были довольны и счастливы. А то перестанут улыбаться посетителям, что сразу скажется на прибыли.

В крайнем случае ваш персонал может даже объявить забастовку. Представляю я себе эту картинку: Гуфи и Мики несут плакаты с требованием увеличения зарплаты, а рыцари круглого стола стучат шлемами по мосту, ведущему в волшебный замок...

Все, парк работает! Дальше пойдут трудовые будни по его улучшению и развитию. Здесь вам помогут и сами посетители, сообщающие о своих пожеланиях, и работники парка, выступающие с рационализаторскими предложениями. Еще на экране постоянно присутствует советник, дающий рекомендации по дальнейшим действиям. А для большей наглядности можно



А эта воше робачее места. Слева внизу панель управления. Сматрится стильна, о количества кнопок управления не вводит в ступор. Обратите внимание на аблачка мыслей над галавами посетителей. Эта подскозка. Если срозу двае детишек акала аднага аттрокционо мечтают а газировке, то, межет, стаит поставить здесь автамат па ее продоже?

посмотреть план своего парка, на котором вам покажут, где народу весело, где скулы сводит зевотой, а где хулиганы неприличное слово на скамейке ножиком вырезали. Основываясь на всех этих ценных сведениях, вы и принимаете решение, где стоит построить кафе, где поставить клоуна, а где амбала-охранника в костюме Пятачка.



Чтобы поддержать у вас мотивацию к дальнейшему совершенствованию, разработчики ввели систему поощрения игрока Золотыми билетами. Их дают за самые разные достижения: самую крутую горку, определенное количество посетителей со дня открытия, высокий процент осчастливленных, уровень рентабельности. Золотой



Вот токим увидят ваш парк пасетители. Вы ега тоже увидите током, если нойдете время оторвоться от директарскага кресла. Очень советую найти. Своими глазами вы увидите, чта получилась, о чта не очень. Да и прасто павеселитесь, не все же время рабатать.



билет — это не только приз, но и новые возможности. Для строительства самых навороченных аттракционов недостаточно обладать соответствующими знаниями и деньгами. Нужно иметь еще и некоторое количество Золотых билетов.

В этом мире радости и развлечений не забыт никто, игрок может заниматься не только финансовыми вопросами и скучным менеджментом. Он может посетить свой парк лично. Пройти по аллеям, проехаться на каноэ по бурной речке, пронестись с ветерком по только что построенным американским горкам. Так вы сможете сами понять, что у вас в парке cool, а что еще не очень. Опыт создания таких вот действий от первого лица у Bullfrog есть, должно получиться весело. В Dungeon Keeper 2 вселитесь в импа, сорвавшего джек-пот в казино, если не верите. Я долго смеялся над этой дискотекой, не думаю, что в Theme Park World получится хуже.

А для полного счастья будущих фанатов уже сейчас работает официальный сайт разрабатываемой игрушки. Пока там немного чего есть, но после релиза вокруг www.themeparkworl.com будет формироваться международное сообщество игроков. Будут проводиться конкурсы на лучший парк. Победители получат призы, а их творения можно будет посетить



прямо в онлайне. Здесь же разместятся всяческие дополнения и утилиты к игре. Форумы, чаты, файловые архивы — скачивай чужое, закачивай свое, общайся с себе подобными. Как показывает опыт все того же SimSity, такой сайт действительно сильно продвигает игру и дает ей новое измерение. Паркостроители всех стран, объединяйтесь! MG

Дикий Запад и модные пушки

Wild Wild West: The Steel Assassin

Роман Шиленко

Когда во второй половине 1960-х годов на американском телевидении поколение вестернов сменила волна «шпионских» фильмов, то нашелся в Голливуде один товарищ, решивший сесть сразу на два стула и скрестить два жанра. Так появился на свет телевизионный сериал Wild Wild West, в котором герои бегали по Дикому Западу, но при этом юзали совершенно невписывающиеся в тот временной период девайсы. Сей продукт продержался на экранах аж 4 года и благополучно заглох. А минувшим летом по кинотеатрам прокатился полнометражный вариант WWW с Уиллом Смитом («День независимости», «Люди в черном») и сделал неплохие сборы, между прочим.



Паспорт

Жанр: adventure
Разработчик/издатель: SouthPeak Interactive
URL http://www.southpeak.com
Дата выхода: конец 1999 г.

Компания SouthPeak вовремя подсуетилась насчет лицензии, и теперь ей перевалит часть успеха фильма. Игра принадлежит к тому же жанру, что и кино — смеси action и adventure, и использует тех же главных героев, но, к чести авторов, они не стали повторять сюжет фильма один в один.

Ночь. Верфь в Балтиморе. Группа сомнительных типов разгружает какие-то ящики. Местный сторож засек эти маневры и попытался завязать разговор принятым в таких случаях «f**k you». Ребята не оценили, бросили в ответ «сам f**k you», и началась стрельба. Кто в кого надеялся попасть в такой темноте, было совсем непонятно, но в итоге один из сомнительных товарищей



скорчился на земле, а остальные сбежали. Сторож, как и положено второстепенным персонажам, вместо вызова подмоги полез рыться в странных ящиках и обнаружил куклу, выглядевшую точь-в-точь как Улисс Грант, бывший на тот момент президентом Соединенных Штатов. Сторож с остолбенело-задумчивым выражением лица чудовищно долго ковырял в носу и разглядывал произведение искусства. Наконец кукла открыла глаза и с механическим скрипом протянула руку для приветствия.

Челюсть сторожа покинула насиженное место в попытке соединиться с землей, но тут же ему в спину уперся ствол, и зловещий голос попросил поприветствовать «Гранта».

Едва рука сторожа коснулась механической руки, как проскочил злектроразряд, и мужик мгновенно умер. Затем фигура с пистолетом



WWW (не подумайте, что World Wide Web) очень напоминает старую серию Alone in the Dark, не правда ли?

повернулась, и перед нами предстала красивая женщина. Смертельно красивая. В зто самое время настоящий президент Грант собирался заново открыть театр Форда. Это событие было приурочено к пятилетней годовщине гибели Авраама Линкольна (которого порешили выстрелом в голову 14 апреля 1865 года в ложе именно зтого театра) и должно было стать одним из символом объединения страны, а заодно неофициальным памятником самому Гранту. Однако за день до этого президент получил записку с угрозами от «самого настоящего убийцы Авраама Линкольна» по имени Бык, и теперь главные герои, Джим Вест и Артемус Гордон, должны немедленно начать расследование, не допустить гибели еще одного президента, а заодно пролить свет на убийство Линкольна.

Роли в WWW распределены очень четко: Гордон — Головной Мозг, Вест — Мозг Спинной. На долю первого выпало раскрытие всяческих паззлов, ведение расследования, анализ фактов, опрос свидетелей, ну а второй только успевает перезаряжать свою «пушку». Поэтому с начала игры Гордон в спокойной обстановке изучает труппу фордовского театра, надеясь обнаружить хоть какую-то зацепку, а темнокожий Вест в буквальном смысле выбивает из подозреваемых информацию по делу Линкольна. Иногда вместе с мозгами.

Игра поделена на 4 зпизода по 3 уникальных локации в каждом. Кроме упоминавшихся верфи и театра, среди них были замечены таверна, секретная лаборатория в горах, заброшенный поселок шахтеров. Управление часто переходит с одного героя на другого, т. е. с адвенчурной части на зкшн и обратно, а такая смена жанров, по мнению авторов, способна долго поддерживать интерес геймера. Для паззлов и зкшна имеется по бегунку, способному занимать 3 позиции (Low, Medium и High), означающих уровень сложности, изменять который можно прямо по ходу игры. Не можете подобрать отмычку к замку? Шифр письма слишком примитивен? Непонятно, как замаскировать свою внешность? Обращайтесь с подобными проблемами к бегунку паззлов. Кроме того, у вас будет журнал, в который автоматически заносятся все улики, связанные с делом, все факты и описания встречавшихся предметов. Если стоит уровень High, то поиск связующих нитей и решений целиком на вас, если Low, то журнал начнет подсказывать в каком направлении искать.

Уровень зкшна, регулируемый вторым бегунком, определяет количество врагов, боезапас вашего оружия и наличие/отсутствие непростреливаемых противником местечек, где можно на время заныкаться. У большинства стычек имеется обходной путь решения. Например, в одном случае можно прострелить осиное гнездо, висящее над головами противников,

> **!**
>
> *По графике игра подозрительно смахивает на Alone in the Dark, т. е. трехмерные персонажи ходят по заранее прорисованному пейзажу.*

в другом — уйти от преследователей, прыгая с вагонетки на вагонетку. Я тут мельком упоминал слово «оружие», так вот оно, в лучших традициях сериала о Джеймсе Бонде, не вписывается в рамки XIX века. Если обычный пистолет и прототип первого танка еще туда-сюда, то стреляющие дротиками или злектрическими разрядами пистолеты, гранатомет и мотоцикл, плавно перетекающий в снегоход, тогда были знакомы разве что писателям-фантастам. Да и Вандерер — персональное транспортное средство двух героев — тоже не от мира того. Впрочем, арсенал вполне достаточен, и на него грех жаловаться.

Движение, да и просто любые действия в игре делаются наиболее «интуитивным» (ох, как любят зто словечко разработчики игр) способом — мышиным кликом. Кликнул — передвинулся (заговорил, использовал, выстрелил и т. д.). А ведь были же счастливые времена, когда интерфейс и управление делались в расчете на более интеллектуального игрока... Отличать «наших» от «чужих» очень просто — достаточно навести курсор на фигуру. Если курсор становится красным, то уже пора открывать огонь. Чем меньше курсор по размерам, тем больше шансов на точный выстрел. Полезность такого прицела под вопросом, хотя все равно в демке он был сделан криво. По графике игра подозрительно смахивает на Alone in the Dark (не забыли еще такую?), т. е. трехмерные персонажи ходят по заранее прорисованному пейзажу. Самое ужасное, что камера сама выбирает угол обзора, и нет возможности наставить ее на путь истинный. Значит, с единичной вероятностью будут баги, когда враг стреляет откуда-то из-за зкрана, и без дополнительных перебежек его не увидеть. Такое творилось чуть ли не с каждым вторым противником в демоверсии. Или зто я такие ненормальные пути выбирал?



Паровоз Вандерер возит героев по всей стране. Вы не смотрите на его старомодный облик, внутри у него полным-полно «шпионского» оборудования и оружия.

Зато авторы могут похвастаться разными графическими зффектами. Неплохо сделано изображение героя за препятствиями. Особенно зто заметно, если поставить его за дерево или хотя бы куст. Еще весьма натурально отбрасываются тени, даже в движении. Выделить что-то еще сложно. Как видите, никаких технологических новинок в игре не используется. Больше того, создается впечатление, что WWW слегка припозднилась с появлением на свет — несколько лет назад ее бы еще приняли, но сегодня есть игры, куда более достойные геймерского внимания. Такой вот я привередливый. MG





Ржавый гвоздь:

Подается в бокале Олд-фешен



Компоненты:

- Шотландское виски «Teacher's» — 50 мл;
- Ликер Drambue — 25 мл.

Существует на свете целый класс игр, в которые играет довольно много народу, но «средний геймер» о них не знает ничего (или почти ничего). Между тем некоторые из этих игрушек по количеству фанатов значительно превосходят иные коммерческие поделки современных гейм-дизайнеров, а по количеству запусков могут сравняться с «Квакой». И это не «игры, любимые народом». Это игры, которыми увлечены люди, обычными игрушками не интересующиеся, — сисадмины, программисты и прочие юниксоиды. В эти игры народ режется и на больших ЭВМ, и на UNIX-системах, и на Amig'е, и на древних PDP. Много вот вы, например, знаете о таких вещах, как Interactive Fiction, Roguelike games и MUD? Может, кое-кто из вас что-то и слышал, но отрывочно и невнятно. Хотя за каждым этим непонятным обозначением скрывается целый мир, в котором проводят массу времени разные уважаемые люди. И сегодня мы расскажем об одной из лучших «рогоподобных» игр — Net Hack'е.

NET HACK

Жанр: Rouguelike RPG

URL http://pinky.wfouwer.com./nethack

Разработчик, издатель: Dev Team

Туристы и Подземелья, или Во что играются сисадмины

Михаил Чуркин ака Celt (сисадмин)

Давно-давно была Rogue. Это была RPG наподобие массы существовавших в то время текстовых игр, однако вместо текста в ней использовалась псевдографика. То есть вы не получали сообщение на экране, что «вы вошли в очередную комнату и на вас напал злобный монстр», а видели все это в виде палочек и закорючек на терминале. Естественно, сюжет в Rogue был примитивен до безобразия: вас занесло в подземелье, где вы собираете разные ценные штуки — чем больше наберете и монстров замочите, тем лучше.

Вот так выглядит Net Hack под UNIX. Но самом деле, сравнив картинки из DOS и UNIX, нетрудно понять, почему «юниксоиды» фанатеют от этой игрушки в значительно большей степени, чем «досоиды»

В свое время Rogue окончательно «развела» RPG и текстовые квесты, поскольку псевдографический вид оказался для первых куда удобнее. Однако Rogue была игрушкой слишком простой и быстро надоедающей (как и прародитель жанра Adventure, который назывался, как ни странно, Adventure), и потому следом появились целые пачки «улучшенных» «рогоподобных» игр, и одной из них был Hack. А в 1995 г. Dev Team переписала игру Hack под UNIX, внесла в нее новые возможности и назвала получившийся вариант Net Hack, ставший впоследствии классикой rogue-like игрушек.

Почему Net Hack? Имеет ли название отношение к почти одноименной бредовой конференции или к взлому сетей? Может, главный персонаж игры — злобный хакер, атакующий с ноутбуком наперевес суперсекретные сети, о которых никто, кроме него, не знает? Нет, все гораздо проще и прозаичнее — Dev Team образовалась и жила в пространстве usenet, отсюда и первое слово названия игры (а под вторым подразумевается не хакерство, а могучая рубка мечом). Правда, в некоторых версиях встречается такой персонаж, как Gacker (гибрид Hacker и Gamer), который в самом деле ходит с ноутбуком и лупит им по головам монстров.

Игра стала популярной, была портирована под Atari, Amiga, Macintosh, MS DOS, OS/2, VMS , Windows NT, появились клоны Net Hack. С 1995 г. вышло много версий игры, было внесено множество изменений в концепцию и оформление. Текущая версия — Net Hack 3.2.2.

Net Hack — это однопользовательская игра с псевдографическим интерфейсом (довольно простенький графический интерфейс существует только под UNIX/X11). Как и в остальных roguelike играх, вы можете выбрать своего героя, подземного проходимца, из некоторого набора персонажей — Archeologist,



Случайно подобронным спеллом я превротил свою верную собоченцию в черного дрокона (но кортинке он кросный). Это круто — теперь буду всех крушить. Единственноя проблема — дрокон жрет много, мне не остается

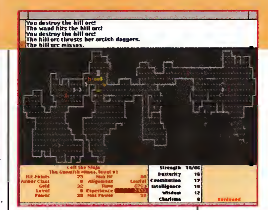
Barbarian, Caveman, Elf, Healer, Knight, Priest, Rogue, Samurai, Tourist, Valkyrie, Wizard.
У каждого персонажа, как и полагается, есть свои сильные и слабые стороны. Например, играя Туристом, вы обнаруживаете в своем распоряжении целый набор бесполезных предметов, возглавляемый дорогой видеокамерой, которой можно разве что здорово пугать монстров, то ли привыкших к темноте подземелья, то ли просто стесняющихся. Опыт показывает, что проще всего выжить, играя Самураем, Эльфом, Варваром или Валькирией. Волшебник тоже неплох, но только начиная с определенного уровня, до которого не все доживают. Археолог обладает замечательным умением распознавать драгоценные камни, которые в изобилии раскиданы по уровням подземелья и по трупам зверски убитых его обитателей и за которые в магазинах можно получить неплохие деньги. У Археолога также имеется в наличии кирка — весьма полезное орудие, позволяющее раскопать кладовые и экспроприировать запыканные там незаконно нажитые деньги Креза (не путать с крезой!), охраняющиеся солдатами-разгильдяями, которые запросто могут похоронить вас поближе к деньгам. Правда их можно обмануть, представившись самим Крезом.

Выбрав себе персонажа, вы выбираете и пантеон богов на свою голову. Но кого бы вы ни выбрали — Quetzalcoatl, Erevan Ilesere, Thoth, Odin, Hermes, Crom, Anu, Chih Sung-tzu или Lady (это, конечно, богиня туризма) — бог первым делом заявит, что растили вас с одной целью — добыть ему или ей Amulet of Yendor, незаконно присвоенный мятежным богом Молохом, и что выбора в общем нет — или вперед и сделай или умри достойно. А уж если им попадет в руки этот амулет, тогда они всех порвут на британский флаг, после чего воцарится мир и спокойствие. Боги в Net Hack народ крайне капризный, надежды на них никакой — требуют жертв, а в нужный момент можно до них и не докричаться. Правда, могут и артефакт какой презентовать, если лишний завалялся.

И вот боги прочитали мораль и отвалили на теплые небеса, оставив вас наедине с лабиринтом, полным нечисти всех мыслимых и немыслимых видов. Тут-то и начинается ИГРА. Задача проста и реалистична — остаться в живых, а это увязано зловредными богами с добыванием амулета. Так что свалить домой к маме не удастся, придется пройти весь путь до самых глубин Гехенома (Ну, допустим, можно просто побродить, а потом выйти наружу или нажать Q, живые приключенцы получают больше очков, чем мертвые. — *Прим. отв. ред.*). По дороге надо положить огромное количество живности и нежити, победить верховного жреца Молоха, раздобыть Amulet of Yendor, опять подняться на первый уровень — тут уж даже нейтральные до этого момента монстры могут начать бросаться на вас. Молох делает все возможное, чтобы вас задержать и не дать доставить артефакт. Убиваете монстров, учитесь, накапливаете запас полезных свитков, волшебных палочек и заклинаний. Торгуетесь в магазинах, грабите сокровищницы, приносите жертвы на алтари и добираетесь с амулетом почти до самого неба. Тут уж Молох вынужден будет идти на переговоры — предложит вам место своего заместителя на бренной земле. Кстати, это тоже вариант окончания игры — но тогда мало того, что вам не дадут обещанный статус полубога и обвинят во всех смертных грехах и страдании мира, но сильно обделят очками — так что не поддавайтесь на провокации! Донесли амулет — все, конец игры, добро торчит, порок наказан — ставим себе памятник и пересчитываем очки.

Задача проста и реалистична — остаться в живых, а это увязано зловредными богами с добыванием амулета.

Драка с толпой орков. Но кортинке они изображены буквоми «о». Это только вом кожется, что непонятно — но сомом деле я срозу понял, что на меня бегут орки, и продумал тактику борьбы. Это только в M&M VII сложно понять, кто именно тот урод, что злобно мошет длинной штуковиной



Простая цель, простой интерфейс, так в чем же очарование Net Hack? Игра в полной мере открывает простор воображению, не замороченному навязанными образами художников и дизайнеров. Цветная псевдографика ясно и без излишеств дает полное представление о происходящих событиях, не загромождая игру ненужными деталями, а нетекстовый интерфейс не мешает динамике.
Для управления задействована вся клавиатура, включая комбинации с клавишами Alt, Ctrl и даже несколько отдельных команд, на которые уже не хватило клавиш. Представляете, какое множество действий можно

Игра в полной мере открывает простор воображению, не замороченному навязанными образами художников и дизайнеров.

Любители фэнтези и легенд разных стран получают уникальный мир, в котором для них все логично и просто.

совершать над предметами и персонажами, которых в игре тоже немало? Но тем не менее играть очень удобно, в кнопках не путаешься уже через пару минут, а на всякий случай есть отличная подсказка, которую можно вызвать по «?». Как все, что берет начало из UNIX, игра прекрасно документирована. Не ленитесь прочитать документацию — узнаете много интересного. Сюжетная линия просто поражает своей проработанностью: игра изобилует заимствованиями из классических произведений фэнтези, а также из мифов и легенд, причем все по делу и к месту. Достаточно взять такие артефакты, как серебряная шпага Грейсвандир, меч Буреносец, меч Экскалибур, меч Оркрист, молот



Это город. Тут могазины и охронники. Если попытаться по привычке ломонуть дверь ногой (Ctrl–D) или попить из фонтана, они начнут за нами гоняться. И соми-то серые охронники слабенькие, а вот их зеленый начальник — строшноя собако. Собако — в смысле «@»

Тора, зеркало Мерлина и даже Книга Мертвых, кстати, требующая с собой бережного обращения. Если прочитать ее при неправильных условиях, в ней появляется ваше имя и вы (естественно) умираете...

Любители фэнтези и легенд разных стран получают уникальный мир, в котором для них все логично и просто. Ясно, что любимая шпага Корвина отлично помогает против всякой нечисти, Буреносец снижает верхнюю грань хит-пойнтов у противника, причем не спрашивает, друг это или враг, и так и норовит замочить дружественно настроенных персонажей. В Net Hack, в отличие от многих игрушек, попадаются и такие! Встретился вампир — серебряные стрелы выручат вас, а можно и чесночку поесть для остроты. Самое замечательное, что в игре почти ничто не детерминировано — лабиринты, монстры и предметы генерируются по ходу продвижения к цели, но если вас забросит на уже пройденный участок, то вы застанете его точно таким же, как видели. Только трупы могут успеть разложиться и понабегут новые монстры. Есть и детерминированные места — города с магазинами, тюрьмами

В начале игры вы находите лишь «зеленые кольца» и «свитки с надписью ELBIB YLOH» и лишь потом с помощью идентификационного спелла узнаете, что именно скрывается за кодом ELBIB YLOH...

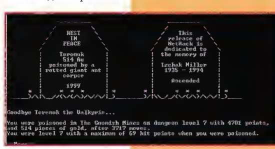
и фонтанами, Дельфы со свихнувшимся на почве математики оракулом, жилище Горгоны (убивать ее необходимо в полном соответствии с легендой). Все это органично вплетено в генерирующиеся уровни подземелья...

По ходу действия вас могут призвать выполнить квест — причем для каждого персонажа квест свой. Игра потрясающе реальна — чтобы жить, вам нужно питаться, а так как нормальную еду найти не всегда просто, приходится жрать трупы убитых монстров. Но делать это надо осторожно, бывают неприятности: в лучшем случае — изжога, в худшем — смертельное отравление. Не пытайтесь съесть слона — запросто умрете от переедания. Можно навертеть из монстров консервов (у Археолога в инвентаре изначально имеется аппарат для консервирования) или приготовить суп — сырые продукты имеют тенденцию портиться. Кое-какие возможности, как, например, телепатия, можно получить, съев некоторых монстров.

Примечательно, что герой начинает путь в глубины Гехенома, почти ничего не зная об окружающем его мире. Если доживет, он научится распознавать драгоценные камни, оружие и доспехи, магические свитки и волшебные палочки... Но в начале игры вы находите лишь «зеленые кольца» и «свитки с надписью ELBIB YLOH» и лишь потом с помощью идентификационного спелла узнаете, что именно скрывается за кодом ELBIB YLOH, а что — за HACKEM MUCHE, причем в каждой новой партии соответствия иные. По ходу дела ваш герой найдет отличное оружие и доспехи, приручит целый выводок черных драконов, чтобы не пачкать руки разборками с мелкими монстрами. В Net Hack есть понятие домашнего животного. Игра начинается с маленькой кошкой или собакой, по мере продвижения по лабиринтам животное сражается с вашими врагами, а иногда и с друзьями, и тут же уминает их трупы — в еде кошки и собаки довольно неприхотливы — и попутно, как и ваш герой, крутеет и набирает экспы. Собаку и кошку можно, кстати, тренировать. Ручное животное — незаменимый помощник не только в битве: с их помощью легко грабить магазины. Жаль только, что редко

удается сохранить своего четвероногого друга надолго — враги становятся все серьезнее и собака или кошка могут погибнуть. В таком случае с помощью заклинания можно приручить любое другое животное и даже не одно.

Не будьте слишком любопытны! Слишком любопытные долго не живут — так, прочитав свиток cursed scroll of genocide, можно вызвать монстра, которого хотите уничтожить, а прочитав scroll of punishment, слоняться по лабиринтам как заправское привидение с ядром на цепи, получая им по любопытной голове всякий раз, спускаясь по лестницам, или подобрать здоровенный проклятый бульник и не иметь возможности его выбросить — бульник-то проклят! Так что думайте, что делаете, иногда это помогает. В отличие от аркад, где герой, не напрягаясь, тащит на себе горы оружия, которых хватит на пару авианосцев, ваши физические возможности здесь сильно ограничены — все, что валяется, подбирать не стоит. Со временем вы сможете поднимать больше груза, но не беспредельно даже с bag of holding, куда можно запихнуть средних размеров дракона и он будет весить относительно немного. Жалко бросать с трудом награбленное добро — заприте в сундуке, а если боитесь за сохранность — запечатайте заклинанием или продайте в магазине. Разным персонажам это обойдется в разные деньги, в зависимости от их харизмы. Но ничто не вечно в мире Net Hack: начав путь, скажем, Эльфом, ничего не стоит обнаружить себя в теле Черного



Левоя могило — моя. Я с голодухи слопол труп огромного муравья, а том оказался отравленным. А что делать-то было? Доброта богов уже вся вышло (дво роза кормили, столи посылать), о другой еды в округе не было...

Дракона, что еще неплохо, только все время есть хочется, или, что значительно хуже, лесной нимфы или квантового механика, отличающегося мерзким характером и постоянно телепортирующегося из одного места в другое.

Игра написана с замечательным чувством юмора — правда большей частью юмор черный, что еще добавляет реалистичности. Вы даже не можете представить себе всего разнообразия опасностей, подстерегающих вас в глубинах Гехенома. Попробуйте поиграть, вас приятно удивят некоторые надписи на вашем могильном камне. Если вам особо не повезет, можете принять участие в конкурсе на самую нелепую смерть на одной из страниц в Internet, посвященной Net Hack.

Net Hack — игра не сетевая и вряд ли когда-нибудь будет таковой, но если вы умерли, скажем, в Gnomish Town, то вполне возможно, придя через некоторое время в знакомый лабиринт, будете неприятно удивлены силой привидения с вашим именем, мрачно слоняющегося вокруг вашего же трупа со всеми шмотками (проклятыми обычно). А если игра стоит на сетевом диске компьютера — вы легко можете встретить дух другого пользователя. Ваш герой имеет множество атрибутов, про которые вы не знаете и скорее всего узнаете только после смерти — игра честно рассказывает про все ваши вещи и атрибуты перед тем, как изобразить ваш могильный камень. Часть атрибутов зависит от поведения персонажа — приобретается поеданием разных монстров, чтением свитков и добыванием камней. Опасно играть в новолуние — Net Hack проверяет даты и следит за лунным календарем: в полнолуние вы удачливы, а при новой луне смерть таится в каждом убогом головастике.

Net Hack занимает совсем немного места на жестком диске (хотя для неграфической игры 2,64 Мбайт — весьма много), совершенно нетребовательна к аппаратуре — может работать на 286 с монитором EGA — и тем не менее содержит удивительно цельный, сбалансированный и загадочный мир. Играйте в Net Hack — Go bravely with Erevan Ilesere!

Еще одна отличительная особенность игры — она распространяется бесплатно вместе с исходными текстами. Вы имеете право сами модифицировать ее (более подробно можно почитать в файле license, входящем в дистрибутив) — именно таким образом Net Hack получился из Hack. И сейчас существует множество клонов игры — например, Net Hack+, Net Hack--, Slach и другие, ссылки на которые можно найти в Internet на страницах, посвященных Net Hack.

Nethack Official FTP: ftp://ftp.uu.net/pub/games/nethack

Домашняя страничка Net Hack: http://pinky.wtower.com/nethack

Net Hack FAQ: http://www.electrolyte.demon.co.uk/nhack-faq.html

3V's Net Hack Page: http://blues.helsinki.fi/~vviitane/net-hack.html

Laskavy Net Hack Page: http://ls.si.ru/NetHack/

На этих страницах вы получите более подробную информацию об игре, скачаете дистрибутив (если не удалось найти на нашем CD), почитаете ответы на часто задаваемые вопросы, пройдете тест «Вы заигрались в Net Hack, если...», почитаете описание наиболее глупых смертей в Net Hack, изучите тактику и стратегию выживания и многое-многое другое. Я же дам несколько советов, которые помогут вам в освоении игры.

Не пугайтесь псевдографики — буквой @ обозначены вы сами и иные люди (почтальоны, продавцы). Где-то рядом бегает ваша собака или кошка, обозначенная, соответственно, буквами d или f, их бить не надо — они вам еще пригодятся. Чтобы не потерять их при переходе на следующий уровень, необходимо, чтобы в момент перехода они располагались на соседних с вами клетках.

Лестницы на уровни вверх/вниз обозначены «<» и «>» — соответственно, эти кнопки и надо нажимать, чтобы ходить по уровням. Вообще говоря, информацию по объектам на экране можно получить, нажав «/», подведя курсор к загадочному объекту и нажав «.». Хорошую подсказку по игре дает кнопка «?» — можете почитать краткую или полную справку по Net Hack.

Разобрались с клавишами — несколько советов по поведению в игре. Следите за своими параметрами, отображенными внизу экрана. Если HP осталось немного — пора рвать когти; если вы Hungry — надо поесть или, на худой конец, помолиться, если есть нечего (совершенно серьезно). Не старайтесь применить на себе все найденные в подземельях вещи — любопытство до добра не доводит. Существует полезный предмет scroll of identify, с помощью которого можно узнать, что же вы подобрали. Одна беда — искать этот свиток придется, все равно читая все подряд (тут, кстати, у мага есть большое преимущество — часто такой свиток имеется у него изначально и потому он сразу знает, что именно надо искать).

Не пытайтесь проскочить подземелье по диагонали — чем больше опыта вы приобретете на данном уровне, тем проще вам будет дальше. Где-то со 2 по 4 уровень идет ответвление на Gnomish Mines — вы сразу узнаете это место по отличной от обычных комнат структуре и толпам бесцельно шатающихся гномов. Туда стоит сходить за LuckStone (graystone) и просто чтобы поднять уровень и запастись кучей шмоток. Это тупиковая ветвь — назад придется возвращаться на тот же уровень, с которого вы попали в Gnomish Mines.



Гоблинские пещеры. Тут много добродушных гоблинов, злобных гоблинских шефов и хабара. Здесь я потерял свою собаку (провалился в дырку), а когда вернулся, собака уже озверела и меня же загрызла... Редиска

Не молитесь без крайней необходимости: боги — существа с отвратительным характером и часто их доставать не стоит. Не пытайтесь обокрасть хозяина магазина — без опыта эта затея обречена на провал. Не бейте нейтральных монстров — тех, при атаке которых вам задают вопрос.

Игра не позволяет много раз восстанавливать сохраненную запись — если вас убивают, запись стирается. Это лечится путем хранения копии save-файла. Если дверь или сундук заперты — примените грубую силу! Пните их («k»). Руководствуйтесь своим здравым смыслом. Если что-то непонятно, можно почитать справку или FAQ — в них много интересной информации.

Удачи! MG

Игра написана с замечательным чувством юмора — правда большей частью юмор черный, что еще добавляет реалистичности.

Не молитесь без крайней необходимости: боги — существа с отвратительным характером и часто их доставать не стоит.



МЕГАХИТ

Вы любите хорошие игры? Да. И я тоже. Поэтому с радостью имею честь доложить: отличных игр прибавилось. Три штуки. Сами догадаетесь какие или подсказать? Стратегия, которую все ждали много лет. Стратегия, которую особенно никто не ждал, но которая посмела не только выйти, но и составить серьезную конкуренцию стратегии, которую все ждали. И, наконец, гибрид, который в процессе создания интересовал немногих, но после выхода понравился всем.

На самом-то деле хороших игр вышло еще больше. Я оказался перед серьезной проблемой: со всех сторон на меня кидались ответственные и безответственные редакторы и авторы, норовя засунуть в мегахит что-нибудь свое. Я отбивался как мог, но силы были явно не равны.

Пришлось поступить хитро: я собрал в одной комнате всю заинтересованную публику, и после часа криков, воплей и раздирания рубашек общественность пришла к выводу, что договориться им не удастся, поэтому почетная обязанность выбирать мегахиты лежит на мне.

Ну, собственно, вот я и выбрал. Прошу любить и жаловать — HomeWorld, Tiberium Sun, System Shock 2.

У кого повернется рука сказать, что это не мегахиты?

Ваш Данила Матвеев

Василий Балуев

Враги сожгли родную хату

Где-то далеко, на самом краю Галактики, жила себе ничем не примечательная цивилизация. Вроде нашей. Это только мы с вами думаем, что если изобрели атомную бомбу и запустили человека на Луну — значит, круче Эвереста. Думаю, что какие-нибудь марсиане с нами не согласятся. Что это за великая цивилизация, которая до сих пор даже околоземное пространство толком не освоила, а на Луне только флажок поставила. Еще написали бы: «Здесь был Нейл!».

Ну так вот. Назывались эти инопланетяне неброско — Кушан. Одну кушанскую экспедицию угораздило наткнуться в недрах пустыни на останки древнего космического корабля. Корабль был невообразимо старый, поэтому ничего толкового там найти не смогли, кроме клочка карты Галактики.

Видимо, кушанцам вот только этой карты и не хватало, чтобы начать космическую экспансию. Не понимаю я этих инопланетян. Неприятность вроде кометы или взрыва сверхновой им не угрожала. Так зачем, спрашивается, гнать волну и устраивать бегство крыс с НЕтонущего корабля?

Как бы там ни было, но кушанцы в срочном порядке развернули работы по созданию на орбите небольшого такого кораблика диаметром двести пятьдесят километров. Корабль-матка называется.

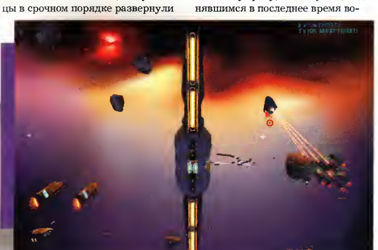
В один прекрасный день все работы были завершены, корабль-матка снаряжен вспомогательными судами, заправлен и запущен в гиперпространство по единственному маршруту, сохранившемуся на найденной карте. Также туда было отправлено беспилотное судно-заправщик.

Но заправщика расстреляли злобные тайденские пираты, так что экипажу корабля-матки удалось только взять диск с обратными координатами и бесславно повернуть назад. Но на родине их ждало... не то что горькое разочарование, а прямо скажем — несчастье. Родной планеты на месте не оказалось. Пока они там разбирались с координатами и прыгали туда-сюда, тайденцы спокойно подлетели к беззащитной планете и уничтожили ее со всем орбитальным оборудованием вместе. Чудом уцелело лишь несколько криогенных платформ. И вот, летая в корабле по орбите уничтоженной планеты, вы даете мрачную клятву отомстить пиратам и найти новую родину для своего народа.

Скажу сразу, всем шумом, поднявшимся в последнее время вокруг Homeworld, игра обязана принципиально новому значению слова «пространство», которое ввели разработчики. Вся хваленая «трехмерность», которой кичились изготовители различных космических стратегий, не шла далее «отрехмеривания» юнитов и рисования красивых космических фонов. В Homeworld вы наконец-то поймете, что значит действительно трехмерное пространство.

Ведь как это обычно происходит? Четко прорисованные группы юнитов мечутся по экрану, соединяясь и разъединяясь, словно пьяные инфузории-туфельки. Причем вид всегда или сверху или сверху-сбоку. И вот компании Relic пришло на их коллективный ум, что в космосе ведь двигаться можно не только вверх-вниз и вправо-влево!

Теперь корабли в Homeworld перемещаются совершенно невероятным образом. Невероятным для предыдущих представителей жанра стратегий, но вполне естественным с точки зрения обыденной космической навигации. Ведь, по правде говоря, ваше судно, разогнавшись до космической скорости, при всем желании не сможет на месте выполнить поворот под прямым углом. Представляете, что случится с экипажем, если кто-нибудь все-таки решится на это? Нежный мясной фарш... Поэтому все происходит естественно, а что естественно, то не безобразно и в данном конкретном случае просто красиво. Когда звено перехватчиков, построившись в боевой порядок «X», разворачивается для повторного захода на цель — это, братцы, песня. Я хотя никогда не отдалялся от Земли дальше, чем на десять километров, и в детстве



Вот попала, так попала. Надо же было залететь в поле астеридов! Теперь отбиваться придется из всего бортового оружия. Единственное спасение — корабль-матка и не такое выдержать может. Боже, а как же мои птенчики? Что люди подумают обо мне, корабле-матке, если я их потеряю? Вот попала, так попала...

Паспорт

Homeworld

Жанр:	RTS
Разработчик:	Relic
Издатель:	Sierra

URL http://www.sierra.com

Системные требования:

Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x



Разведка доложила...

Mother Ship — Тут все понятно. Это тот самый корабль-матка, кузница кадров, закрома Родины и т. д. Сильно защищен, слабо вооружен.

Боевые корабли

Scout — Самый простой кораблик, годен только в первых миссиях. Слабое вооружение и защита, но очень высокая скорость.
Interceptor — Неплохое средство нападения, высокие маневренность и мощность. Слабая защита.
Defender — Идеальный космический убийца. Высокая скорость, хорошая защита и огневые качества усугубляются отличной системой наведения. Группа из 20 Defender'ов способна вдребезги разнести любой крупный корабль врага, кроме корабля-матки.
Attack Bomber — А эти штуки предназначены для нападения исключительно на очень крупные цели. Их плазменные торпеды прошивают броню, как бумагу.
Defense Fighter — Следующее поколение легких истребителей. Невероятно эффективные аппараты. Рекомендую!
Cloaked Fighter — Несут на борту генератор защитного поля, позволяющий подкрасться к противнику вплотную. Правда, невидимость сохраняется только до первого выстрела.
Light Corvette — Про него не стоит и говорить, просто очередное звено в цепи исследований. Его существование может оправдать только низкая стоимость.
Heavy Corvette — Оптимальное средство обороны. Лучше всего оставлять десяток таких кораблей для охраны корабля-матки. Исключительно ради собственного спокойствия.
Multi-gun Corvette — Очередное слово в прогрессе корветов. Более высокие огневые и скоростные качества, чем у НС, зато низкая защита и необходимость перезарядки на корабле-матке. Лучше держать в обороне.
Mine Laver Corvette — Корабль для установки минных заграждений. Если вы ожидаете массированной атаки на корабль-матку, то расставить немного мин по окрестностям — оптимальный выход из положения.
Assault Frigate — То же самое, что и LC, поможет пережить несколько тяжелых моментов, после чего станет бесполезен.
Support Frigate — Я так и не понял, для чего нужны корабли поддержки. Низкие огневые и ходовые качества, разве что броня на высоте.
Drone Frigate — Транспорт, несущий на борту автоматические боевые корабли. Низкая скорость и отвратительная защита. У боевых автоматов тоже есть недостаток — после каждой атаки они должны возвращаться на базу для дозаправки и ремонта. А в случае уничтожения базы превращаются в камикадзе.
Ion Cannon Frigate — Низкие ходовые качества зтого самоходного орудия с лихвой компенсируются мощностью орудия, точностью и дальностью залпов, а также наличием отличной брони.
Ion Bim Frigate — То же самое, но немного мощнее.
Defense Field Frigate — Еще один корабль поддержки. Создает защитное поле.
Cloak Generator — Блокирует радары противника.
Gravwell Generator — Создает гравитационный колодец, выбрасывающий корабли из гиперпространства и не позволяющий аккумулировать знергию для прыжка. Нужен при погоне за побежденным кораблем-маткой противника.
Destroyer — Так и не сумел его построить — слишком высока цена. Но должно быть нечто грандиозное, хотя и неповоротливое.
Heavy Cruiser — Самое мощное и ужасное. Еще круче, чем Destroyer.

Гражданские корабли

Probe — Это вообще не корабль, а автоматический зонд. Если нужно что-то исследовать, а нормальный корабль жалко — то, что надо.
Repair Corvette — Предназначен для полевого ремонта крупных кораблей типа фрегатов, которые не могут быть отремонтированы на корабле-матке.
Salvage Corvette — Обычный буксир. Предназначен для доставки грузов на корабль-матку, а также для захвата и транспортировки вражеских кораблей.
Resource Collector — Основной источник средств к существованию. Собирает все ресурсы на данном участке космоса. Короче, летающий харвестер.
Resource Controller — Система контроля и учета ресурсов. Устанавливается неподалеку от месторождений сырья и служит перевалочной базой. Ресурсы на корабль-матку переправляет с помощью телепортации.
Research Ship — Корабль, на котором размещается исследовательская группа.
Carrier — Транспортный корабль. Не очень понятно, зачем он нужен — красивый такой.

не мечтал, как все нормальные дети, стать космонавтом, но даже меня впечатлила «мелодия пространства». Спасибо вам за это, дорогие разработчики из компании Relic и Sierra иже с ними. Что бы мы без вас делали?

Однн сценарий на двоих

Чем мне всегда нравилась компания Sierra и огромное множество прикупленных ею студий, так зто умением не задавать себе глупых вопросов. Действительно, зачем вам много сценариев? Вы отличную игру получили? Получили. Играете? Играем. Так какого майкрософта вам еще нужно? Ишь, какие ценители прекрасного выискались. Ролик вступительный поглядели? Поглядели. Понравилось? Понравилось. Вот и хватит! При всем великолепии технического исполнения Homeworld, как и многие другие стратегии в реальном времени, страдает одним существенным недостатком. Полностью посвятив себя написанию и отладке движка игры, разработчики остатки знергии пустили на создание роликов. Ну а сценарную часть посчитали... не самой главной. Чего тут думать, трясти надо.

Так вот. В игре присутствует несколько рас, что уже само по себе опровергает теорию господина Дарвина (откуда на других планетах взялись наши обезьяны)? Но выбирать можно только из двух: Кушан и Тайден. Вот тут и начинается самое грустное. Выбрав кушанцев, вы сталкиваетесь с незавидной судьбой галактического бомжа, который мечется по гиперпространству в поисках жилья. А на вас со всех сторон будут обрушиваться орды тайденских пиратов. Если же вам это надоест и вы решите испытать судьбу космического флибустьера, то вас ожидает горькое разочарование. Все то же самое, только орды — кушанские.

Вот и вся математика. Конечно, подумали разработчики, было бы заманчиво сделать собственный сценарий для каждой расы... но неохота чего-то. Надо поскорее игру выпускать, а то уже сроки поджимают.

Есть лн жизнь на Марсе?

Отвечаем авторитетно — на Марсе точно нет, но зато остальные места Вселенной просто кишат.

Про тайденцев и кушанцев мы уже сказали. Это, значит, будет две расы. Бехтуси — вечные скитальцы, торгующие всем, что под руку попадется, — третья. Четвертая — коалиционное объединение совершенно непонятных товарищей, обитающих в месте под названием Nebular. Они руководствуются принципом «кто не с нами, тот против нас» и истово охраняют зту местность, называя ее «Садом Кадеш». Что там красиво — не спорю, но при чем тут какой-то Кадеш? Сражаются они намного лучше, чем тайденцы, и к тому же активно используют генераторы прерывания гиперпрыжка, так что убежать от них даже не пытайтесь.

Дороги, дороги...

Чтобы что-то нужное купить, нужно что-то ненужное продать. Вот Бехтуси и сваливают в ускоренном порядке, пока я не въехал, что они мне впарили. Ну ничего, придет и на нашу улицу праздник, и вот тогда я у них сперва все куплю, потом подожду, пока они деньги потратят, а потом верну весь товар по гарантии. Вот все обломаются!

Вот так RU и добываются. Подлетит такой маленький кораблик к безобидному газовому облачку или астероиду, попрыгает вокруг него — и денег добавляется. А восхищенные зрители стоят вокруг и кричат: «Еще! Еще прыжков хотим!»

Система передвижения в Homeworld, полностью отвечающая концепции трехмерного пространства, на первый взгляд кажется несколько странной. Начнем с того, что увидеть корабль вы можете практически в любом ракурсе. Но ни о каких «плавающих камерах» тут речь не идет.

Камера начинает дергаться в том случае, если выделенная группа кораблей слишком расползлась по экрану или совершает резкие маневры. Увидеть свой корабль с любой точки: сверху, сбоку, снизу, под углом — как угодно, с различным приближением, можно, сделав одно-два движения мышкой. Но вот само передвижение доставит вам поначалу массу хлопот.

Существуют два варианта перемещения. Первый из них традиционен: щелкаете мышкой на вражеском корабле, а дальше капитан корабля, на котором вы находитесь, уже сам разберется, что делать. Другой вариант — это стратегическое управление флотом: вы стоите на капитанском мостике корабля-матки у сенсорного экрана и наблюдаете всю картину целиком. Просто надо выделить ту группу кораблей, которую вы хотите натравить на врага, указать им точку назначения и отправить в путь.

Учиться, учиться и еще раз...

Начинать игру вам приходится с минимальным набором технических достижений, которые ваши ученые сумели добыть на разбитом корабле. В их число входит гиперпространственный двигатель и корабли-разведчики, а также технология сбора полезных космических ископаемых. Если вы играете за расу Тайден, то у вас есть еще и защитное поле, которым оборудуются все их суда. До остального приходится додумываться в процессе игры.

Ученые в игре не просто так свой хлеб едят, они способны в кратчайшие сроки изобрести такое, что нашей, земной науке и не снилось. Причем бесплатно. Сидит себе начальник отдела на планерке и вдруг как выдаст идею: «А почему бы вам, ребята, не придумать крейсерский двигатель?» Сказано — сделано, через некоторое время двигатель придумают, и вам надо будет только дать команду на постройку крейсеров, оснащенных новыми классными двигателями!

Но ваши ученые, несмотря на всю свою мудрость, не смогут разработать технологии, которыми торгует раса бизнесменов Бехтуси. Периодически появляется огромный корабль, похожий на школьный магнит, и хорошо поставленным компьютерным голосом предлагает приобрести по сходной цене ту или иную новинку сезона.

Есть и третий метод развития науки и техники: новые технологии можно добывать, исследуя захваченные корабли противника, но это долго, скучно и противно.



Красотища. Бум, бам! — только клочки по закоулочкам полетели. Нет врагам места во Вселенной, покуда в ней есть я. И я жарким огнем выжгу их следы с лица космоса... а также с рук, ног и ушей. А потом намажу все одеколоном и вообще от них следа не останется.

Враги сожгли родную хату! Обгорелый шарик — все, что осталось от родной планеты. Да будет месть моя страшна!

Космическая целина

Основа любой экономики — это полезные ископаемые. Как только ваш корабль-матка выходит из гиперпространства, тут же активизируете «собирателя» и даете ему команду «фас». Этот трудолюбивый механизм немедленно отправляется к ближайшим залежам астероидов и начинает их «харвестить». Потом доставляет добытое к кораблю-матке или ближайшему кораблю-контролеру, после чего ископаемые поступают в виде RU (Resource Units) в «закрома Родины». А уж оттуда расходуются или на изготовление новых боевых единиц, или на приобретение технологий у Бехтуси. Но ресурсы имеют тенденцию заканчиваться, поэтому не увлекайтесь строительством больших и дорогих крейсеров.

Главное — маневры

В процессе боя самое главное — быстро соображать, кого и куда нужно отправить. Конечно, можно кинуться на врага всей кучей и этой же кучей залечь в братскую могилу, но ни один уважающий себя и ценящий жизни подчиненных космический флотоводец не позволит себе такой глупости.

В меню управления кораблями, которое вызывается щелчком правой кнопки мыши на выделенном судне или группе судов, есть два

Научные исследования и технологии

Corvette Chassis — производство корветов, позволяет собирать все суда среднего класса.
Cloak Generator — генератор поля невидимости от радаров.
Capital Ship Drive — двигатели для крупных кораблей, дает возможность постройки судов тяжелого класса.
Fighter Production — производство истребителей, позволяет строить практически все легкие корабли. Для создания некоторых нужны дополнительные технологии.
Ion Cannons — технология создания ионных пушек.
Proximity Detector — технология создания более мощных радаров, увеличивает дальность действия корабельных сенсоров.
Plasma Bomb Launcher — технология сборки бомбометательных аппаратов, позволяет создавать бомбардировщики.
Guided Missiles — технология создания управляемого ракетного оружия, устанавливаемого на корабли тяжелого и сверхтяжелого класса.
Heavy Guns — технология создания Главного Корабельного Орудия, устанавливается только на корабли сверхтяжелого класса.
Drone Technology — технология создания дронов (автоматов), позволяющая производить автоматические истребители.



А вот и «кавалерия». Сейчас доскачут и потанцуют. На трупах противника.

Советы начинающему флотоводцу

Обязательно постройте второго «собирателя ресурсов». Мало того, что враги имеют мерзкую привычку уничтожать этих беззащитных тружеников в первую очередь, так еще и темпы поступления RU в вашу копилку значительно возрастут. И в самый разгар битвы вы можете остаться не только без «собирателя», но и без средств на изготовление нового. Очень грустная ситуация, надо заметить.

Если ресурсы в космосе закончились, не расстраивайтесь. Кроме традиционных методов добычи, вы можете получать RU еще двумя способами. Это утилизация устаревших кораблей (команда Retiring) или захват кораблей противника с помощью Salvage Corvette и доставка их на корабль-матку.

Если вам что-то предлагают торговцы — берите не глядя. В скором времени зто обязательно пригодится. Для захвата кораблей противника всегда держите про запас 3–4 Salvage Corvette. Один может и не справиться с двигателями крупного корабля. Но захватывайте или гражданские суда, или корабли, вооруженные только лучевым оружием. Остальные разнесут ваши корветы в пух и прах.

Очень важно своевременно научиться управлять системой доков. Крестик в кружке функции Launch заставляет корабли не покидать доки, а пустой круг — команда «на вылет».



И остались от кораблика рожки да ножки. А ведь денег стоил, люди труд вкладывали. Никакого уважения, понимаешь. Теперь все по новой: строить, лететь, стрелять, промахиваться, чинить, строить... И так уже двенадцать лет...

пункта: тактика и построение. В первом вы можете выбрать линию поведения, которой будут следовать капитаны кораблей. При включенной «завлекающей» тактике ваши корабли при встрече с противником будут тихонько отступать, постреливая из всех орудий, и заманивать врага к месту сосредоточения основных сил. При «нейтральной» ваши корабли будут стоять и спокойно смотреть, как рядом уничтожают их собратьев. Самый лучший вариант — «агрессивная» тактика. Как только ваши пилоты увидят врага, они сразу бросятся на него, паля из всех видов бортового оружия. Только не давайте им слишком увлекаться погоней за отступающим противником, иначе все кончится очень плохо.

Немного о построениях. Вылетая из корабля-матки, ваши суда выстраиваются в горизонтальную линию. Это далеко не самая выгодная позиция для боя. По моему скромному стратегическому мнению, наиболее удачными являются следующие: «стена» — ваши корабли выстраиваются в вертикальные ряды (зта позиция очень удобна в ожидании противника, так легче выделить всю группу одним щелчком); «дельта» — корабли встают горизонтальной галочкой, и «X» — в последнем случае расположение кораблей должно быть понятно интуитивно. Кроме того, весьма удачным оказался вариант построения под кодовым названием «сфера» — очень хорошо подходит для обороны какого-либо объекта или гражданского судна. Про остальные варианты можно забыть, толку от них никакого.

Дать сигнал к атаке очень просто, достаточно кликнуть на корабль противника курсором или же обвести группу вражеских кораблей, удерживая клавишу Ctrl. Но вот с обзором поля боя могут возникнуть проблемы. Если вы выделили всю свою группу, то при совершаемых кораблями маневрах камера начнет беспорядочно метаться и понять что-либо станет весьма сложно. Чтобы избежать подобной неприятности, надо сделать очень простую вещь: нажать Alt и обвести мышкой поле боя. Тогда камера отойдет на оптимальное расстояние и все будет отлично видно.

Стенка на стенку

Честно говоря, я не понимаю, как при отечественных качестве и скорости связи можно организовать нормальную работу ТАКОЙ игры в многопользовательском режиме по Сети. Ведь даже при одиночной игре на моем не самом медленном компьютере (AMD K-6 200, 64 RAM, Monster 3D), когда на зкране появлялось более сотни боевых единиц, мышка начинала двигаться со скоростью улитки, переползающей через Фудзи.

Но зто, так сказать, змоции, а вот вам и факты. Разработчики предусмотрели три варианта многопользовательской игры. Это групповая война против компьютера, а также боевые действия по локальной сети или через Internet. Игроков предполагается всего двое, по числу основных рас. Так что массовых боев с участием тысяч космических кораблей в ближайшее время не предвидится.

Все выше, и выше, и выше

Как мне ни не хотелось говорить здравицы в честь графического и звукового оформления игры, а придется. Можно было, конечно, обойтись междометием «Ух!», но вряд ли зто устроит не только читателей, но и начальство (Это уж точно! — *прим. отв. ред.*). Поэтому придется расписать подробнее, хотя, право, имеющий глаза — да увидит, имеющий деньги — да приобретет и сам посмотрит.

Я никогда не сомневался в таланте дизайнеров и художников игр. Можно так нарисовать любой фон, что его от настоящего не отличишь. Но, не побоюсь зтого слова, творцы из Relic пошли дальше. Космос в Homeworld — зто не просто статичный фоновый пейзаж. Это настоящее пространство: вдали исчезают корабли, в результате поворотов камеры меняется освещение, остаются следы от выхлопов, выстрелов и выпущенных ракет. А какие там взрывы! Мама моя! Залп противника настигает «перехватчик», и тот превращается в комок чистого пламени, еще некоторое время летящий по инерции. А большие корабли взрываются как сверхновые, оставляя после себя облачка газа. Нет, зто невозможно описать, зто нужно видеть своими глазами.

Что же касается звука... У меня возникло подозрение: а не принимал ли кто-либо из консультантов игры участия в создании «Звездных войн?»

Космос в игре не отличается разговорчивостью, как, впрочем, ему и положено. Звук в пустоте не распространяется. Так что если вы находитесь далеко от места боя, то ничего и не услышите. Если же приблизиться, то становятся слышны звуки выстрелов и разрывы.

А вот теперь хотелось бы подвести небольшой итог всему написанному. Несмотря на некоторые недостатки, Homeworld — безусловный хит, как говорят некоторые — «киллер» разных там C&C и иже с ним. Не знаю, чего нам ждать от Tiberium Sun (в него уважаемый Маза играет и никому пока не дает), вряд ли нас порадуют чем-то принципиально новым. Так что Homeworld, по моему невероятно скромному и личному мнению, можно без всякого стеснения назвать игрой сезона. Ну, соответственно, и мегахитом тоже.

Называю: Homeworld — мегахит! MG



Получи, гнусный тайден, гранату от бравого кушанского бойца. Для хорошего человека пары торпед не жалко. И трех торпед не жалко. А вот четырех уже жалко: приличный человек сам должен понимать, что от трех торпед пора уже и дохнуть. Торпеды-то тоже денег стоят, и немалых.



Последняя двухмерная,

или великий отец 3D

Command & Conquer: Tiberian Sun

Есть игры, вся культовость которых заключена в том, что выйти им не суждено. Именно поэтому я висящую за широкой редакторской спиной листовочку с краткой, но впечатляющей фразой «Tiberian Sun ушел на золото!» никогда всерьез не воспринимал. Ну висит — и пусть себе висит. Никому не мешает. Все равно этого быть не может, потому что не может быть НИКОГДА. Поэтому, узрев на той неделе в почти свободной (по две штуки в одни руки не давать!) продаже коробку, маркированную уже года три как святым названием, я не то чтобы не поверил, но первым делом попытался заглянуть под прилавок: вдруг и Pray там где-нибудь завалялся? А, может, Team Fortress 2 наконец-то под халфлайфовский движок переточили? И знаете что? Пока чесал репу да ползал под стойкой, ЭТО уже смели. Эх. А вы говорите, павлины...

Давно я не лежал в колонном зале...
© by В. Вишневский

Осенью 97-го ждалось. И в 98-м ждалось. А сейчас ждаться как-то устало, потому как хорошими играми и просто блокбастерами нас теперь балуют регулярно, а то, что раньше было Легендой и существовало в Единичном Экземпляре, давно уже растиражировано на весь мир стайками жадных до денег клоноделов. Трудно кормиться единственным роликом, демонстрирующим аннигиляцию базы Братства NOD озлобленными пехотинцами G.D.I., да публикуемыми раз в полгода скриншотами, чертовски трудно.

Официальная причина подобных убийственных для любого проекта задержек — долгий и тщательный бета-тестинг, затянный не столько ради выявления багов, сколько ради создания четкого игрового баланса (про это мы еще поговорим). Багов же действительно практически нет, но стоило ли ради их отсутствия ждать лишний год...

Видимо, чтобы хоть как-то оправдаться перед игроками, презентацию Новой ЦыЦы устроили с небывалой помпой. На небольшой, переоборудованный под тренировочный лагерь G.D.I. заброшенный чешский заводик созвали дикое количество акул пера и фотокамеры, где им (почти нам) в течение двух дней и демонстрировался Долгожданный. Вообще, с гостями там много чего нехорошего делали: и в форме ходить заставили, и по плацу гоняли, и «упал-отжался» — тяжкой журналисткой доле не позавидуешь. Но несмотря ни на что игра понравилась решительно всем. Результат: шквал поверхностно-восторженных обзоров, а так как поиграть журналистам как следует не дали, полное отсутствие критики. И 18 место в Internet Top 100 (куда я частенько в последнее время заглядываю) через пару дней после выхода... Слишком уж гладкая дорожка, даже для такого хита. Но — пусть все конкуренты захлебнутся слюной от зависти! — Tiberian Sun ее заслужил. Хотя... не все так гладко, как хотелось бы.

Об этом и поговорим, но не пишите потом обиженные письма — мы просто хотим быть честными.

Не прикасайтесь к идолам!
Их позолота остается на пальцах.
Гюстав Флобер



Command & Conquer: Tiberian Sun

Жанр:	RTS
Разработчик:	Westwood studios
Издатель:	Electronic Arts

URL http://www.tiberiansun.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
процессор:	P166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x

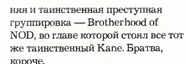
Как оно по тиру (с) by И. Шаров

В 1946 году Энштейн разработал машину времени, чтобы вернуться в 1924 год и шлепнуть (очень ласковое словечко, не находите?) неозверевшего еще Адольфа Гитлера. Образовалась «вилка» в реальности.

Ввиду отсутствия Гитлера Сталин предпринял весьма успешную попытку захватить власть на планете. Red Alert помните? Советские мамонты казались непобедимыми, и, если бы не таинственный советник Kane, предательски убивший Сталина в конце «красной» компании, пролетарии всех стран добились бы своего...

Следующий глобальный катаклизм произошел в начале 90-х, когда на головы ни в чем не повинных ЦыЦлян бухнулся метеорит, содержащий таинственное вещество — тибериум. Тибериум обладал практически волшебными свойствами, вытягивая все полезные ископаемые из недр на поверхность. Представляете, насколько проще добывать алмазы или уголь прямо на поверхности, чем рыть шахты? А насколько дешевле? Стоит ли говорить, что использовался тибериум по полной программе. Тем более, что залежи сего полезного минерала распространялись со скоростью лесного пожара.

Незадолго до начала второго тысячелетия полный контроль над добычей и распространением тиберия был мечтой многих сильных мира сего. Но всерьез за реализацию своих маниакально-поработительских идей взялась только древ-



няя и таинственная преступная группировка — Brotherhood of NOD, во главе которой стоял все тот же таинственный Kane. Братва, короче.

Активные и зксклюзивные исследования таинственного вещества, силовые методы... Европа и Африка уже были взяты под контроль, когда мировое сообщество только-только начало соображать, что дело пахнет керосином и создало новую организацию: Global Defense Initiative. Цели были просто потрясающие: защита человечества, уничтожение терроризма etc. Но если смотреть на вещи реально, G.D.I. чем-то неуловимо напоминал НАТО, разве что полномочия были шире и покале-



чить мирное население солдаты «хороших» боялись меньше. Любой, кто играл в самый-пресамый первый C&C, знает, что вопреки логике и здравому смыслу многочисленные «хорошие» в итоге победили, штаб-квартира NOD в Сараево была триумфально взорвана и Kane погиб под обломками. Хе. А ведь тельце-то так и не нашли...

Вот только выжившим в войне тоже не особо повезло. Тибериум,



поначалу казавшийся идеальным минералом, оказался невероятно токсичен, а в распространении своем — не остановим. В течение ближайших двадцати лет люди умирали и мутировали.

Вымирало само человечество, а не отдельные его представители.

G.D.I. немного, для очистки совести, попаниковала и с остатками нормальных двуногих-прямоходящих быстренько рванула на север, где тибериум из-за низкой температуры развиваться не мог. Кто не успел, тот опоздал и все такое.

В числе опоздавших оказались остатки разрозненной коалиции NOD, спрятавшиеся от греха подальше в подземных базах, и практически новая раса, The Forgotten, то бишь Забытые, которые предпочли приспособиться к новым условиям обитания. Мутанты, проще говоря.



ВЕДЬ Я ТЕБЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВРУ!..
Вишневский

Существуют целые сводки того, что нам давно обещали, чего мы трепетно ждали, но так и не было воплощено. Ну что ж, обман, везде обман...

Самое обидное, это, безусловно, **ночные бои**. Одинокий командос, пробирающийся под покровом ночи мимо нервно рыщущих в темноте прожекторов... Нет, толпа командос, посланная в лунную ночь и полегшая по глупости военачальника... Короче, нет ночных боев. Есть жалкие заменители, увы, обещанного удовольствия не доставляющие. Именно по этой причине нельзя строить **Lightposts** (те самые вышки с прожекторами, которые в ряде миссий все же имеются, но абсолютно бесполезны).

В течение двадцати лет NOD'ы потихоньку набирали силу и готовились снова побороться за трон мирового господства. G.D.I. погрязла в мелких восстаниях на подвластных ей северных территориях. Мутанты вынашивают планы сживания со света немутантов (прямым текстом об зтом нигде не говорится, но зто же заговор, любому параноику с первого взгляда понятно!)... А, все мишура. Главное — Kane жив. А значит, Четвертой мировой (забавно: некоторые фантасты полагают, что мы не дотянем и до третьей) быть. И любой, взявший в руки коробочку (или пакетик) с Tiberian Sun, поспевает к самому интересному — к ее началу.

Кина — будет! (с) by Маза

Сразу оговорюсь: поиграть за Забытых не удастся. Обидно до слез, уже и Starcraft на трехсторонее обслуживание перешел, не говоря уже про хит лета, TA: Kingdoms, где сторон аж четыре штуки. Увы. Два диска — две противоборствующие стороны. Это —



Westwood, и зто — традиция. The Forgotten присутствуют везде, но как-то вяло. G.D.I. их любят и лелеют, братки NOD'ы — нагло используют в своих целях и попутно изничтожают. Хотя кого там резать-то? Трех уникальных юнитов да раздолбанные ржавые пикапы?! Ладно... Еще вернемся.

Итак, G.D.I. vs. NOD. На каждую по 650 мегабайт чистого дискового пространства и по 20 с лишним миссий. Противоборствующие стороны знакомы с детства, с самого первого C&C, и впервые у них появились реальные различия, заметные по ходу компании. Кстати, сами миссии занимают не особенно много места на диске, а вот ролики... мегабайт 400 минимум. Такого не было нигде и никогда, даже зпопея про Wing Командера и мой любимый Jedi Knight (Лукас, милый!) кладут зубы на полку при виде такой анимации и актерской игры. Нет, актерская Игра местами как раз очень даже поганенькая (в Голливуде качество, как известно, напрямую зависит от стоимости, а звезд тут нет), но все равно за каждую из сторон снят как минимум маленький получасовой фильм, порубленный удобства и интереса ради на два десятка кусочков. По сути, зто — самая впечатляющая и новаторская часть Tiberian Sun, ради которой собственно и хочется (особенно поначалу) ИГРАТЬ.

Но вернемся к нашим баранам.



Жизнь (читай: структура миссии) у любой нашей подопечной организации, несмотря на многочисленные обещания, нелинейна, но как-то очень вяло нелинейна. Минимум, он же по совместительству максимум возможного — выбор одного из двух участков для экспансии, победа на каждом из которых приводит к одному и тому же результату... А финал в любом случае один.

G.D.I.'шные герои широкоплечи, глазасты, открыты, слегка наивны, вечно взлохмачены и вообще всячески поддерживают имидж Доброго Американского Парня (вершина политкорректности — по ходу жизни наш GoodMan начинает крутить роман с усыпанной зелеными пятнами мутанткой), а местный Босс, генерал Соломон (какие, должно быть, выдает решения!), вообще типичный полосатозвездный Вояка: негр, обильно украшенный орденами на груди и звездами на погонах.

Как ни странно, NOD вызывают куда большую симпатию. Это очень красивые и бездумно жестокие люди с холодными глазами, никогда не выходящие из себя и предельно вежливые в общении, бою и смерти. Да и сюжет у них позаковырестей, и с мутантами не цацкаются... Не говоря уже про Кане, всем злодеям злодея. Наши люди, короче.

На бал мя автоматчиков не взяли, о чем не раз, конечно, пожалели. (с) by В. Вишневский

Кино — это безусловно здорово и интересно (люблю!), но это всего лишь антураж. Переходим к сути дела. Юниты знакомы до слез. Не должны были бы, но узнаваемы. Автоматчики, легкая гусеничная артиллерия, «леталы»... Из меню исключили только морские силы, но об этом нас предупредили заранее.

G.D.I. во главу угла ставит плоды техпрогресса и огневую мощь, NOD — броню, маневренность, скрытность и прочие пакостности.

Поэтому, NOD — сильнее телом, а G.D.I. — духом (нас палят, а мы крепчаем!), выбирайте, кому что ближе...

Автоматчики, инженеры, радары, харвестеры и электростанции придуманы одни на всех еще во времена первого C&C, тут особо не повыпендриваешься. А вот дальше начинаются извращения. Описывать бессмысленно, ибо ничего такого сверхвыдающегося в игре найдено не было. Баланса, между прочим, тоже. Все таки NOD сильнее. За счет подлости, естественно. А в остальном, обычные оЦыЦевшие юниты, коих мы собираем толпами и...

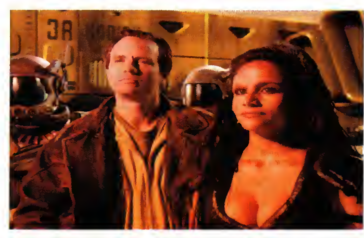
Смотрите, два вверху и два внизу. — Эй, ты, желтый, выходи драться!

ВЕДЬ Я ТЕБЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВРУ!..
Вишневский

Нельзя рушить **скалы. «Лунки»** в земле делать можно, а вот через скалу пробиться — только там, где это предусмотрено разработчиками. О-бе-ща-ли! Хоть плачь...
Трудяги-Harvestr'ы, набитые взрывоопасным тибериумом, даже и не думают аннигилировать после второго-третьего попадания, забрызгивая окружающих шмотьями свежесобранного минерала. Между прочим, в свое время эта возможность рекламировалась чуть ли не как суперпуперхитромудрая тактическая новинка: подводим харвестр к толпе и...
И **воздушных боев** тоже нет. Тут уж, как сами понимаете, без комментариев.

Реальность — это антиэйфорин!.. (с) by В. Вишневский

Годы идут, а Clone&Conquer не меняется. Толпа рулит, база эту саму толпу подпитывает, а базу подпитывает харвестр, трудолюбиво снующий по маршруту «кормежка — обратно».



Ах, какие лица! Как у поэтов, которые проснулись после длительной пьянки и теперь придумывают балладу «О похмелье». Что, не придумывается? А вы рассольчиком, рассольчиком.

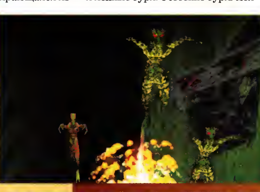
Главное нововведение — толпы стали чуть меньше и организованнее, 100 танков никто уже собрать не даст. Джэймсбондовская техника братцев NOD вообще создана для хитрых, мелочных и подлых ударов в спину. Техника, выбирающаяся из под земли прямо посреди базы, — это сильно...

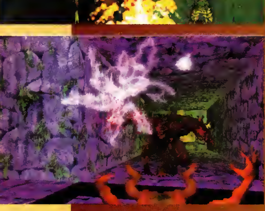
Юниты отныне могут продвигаться по карьерной лестнице. Медленно и печально. Что хорошего с ними случается после очередной прибавки пары «звездочек» на погонах в принципе понятно. Другое дело, что в толпе обычно долго не живут, но это — именно другое дело.

Карты имеют тенденции расширяться. Проходим треть миссии... Основываем базу... Выносим врага... Опаньки — а тут еще база. И еще. И какие!..

Ландшафт отныне динамический. Звучит гордо, но на практике все выглядит весьма уныло: если долго стрелять по одному и тому же месту, там будет ямка. Толку от ямки, как рыбке от зонтика, обычно один вред (базу на холмах восстанавливать тяжко). Зато взорванные мосты аккуратно падают в речку вместе с находящимися на них юнитами, а лед на переправах хрустит и проваливается под грузом тяжелой техники. Мосты восстанавливаются с помощью инженеров, а вот юниты... Увы.

Окружение вообще страдает тягой к интерактивности: лес горит, снег сковывает движения пехоты и так далее. Кстати, если утром через речку можно было переправиться, то не факт, что к вечеру тонкий лед сохранится. Смены времен года, конечно, не происходит, но дневные колебания температур... Очень здорово смотрятся метеоритные дожди и ионные бури. Особенно бури: молнии, вспышки, вся высокоточная техника накрывается старым добрым Медным Тазом, и на поле боя остается только пехота, которой на всякие природные катаклизмы традиционно начхать. Ну а метеориты не только учиняют кровавые побоища а-ля «Армагеддон», но и иногда засыпают местность тибериумом. Иногда, очень кстати...







Тибериум, отныне похожий на красочные цветочные поляны (без девочек, и не надейтесь), бывает двух видов: зеленый и синий. Синий дороже, но и взрывается громче. Подловить пару вражеских харвестров на поле — сказка не для маленьких. И пехота на тибериумных полях упорно мрет. Умерший солдатик превращается в комочек слизи, ползающий и грызущий все металлическое. Психоделическое, признаться, зрелище. Умерший не ползать и танки не есть не может...

Суперюниты — смахивающий на гигантского «верблюда» из «Звездных войн» Мамонт МК2 у G.D.I. и металлический Кибер Командо у NOD — возможны не более чем в одном экземпляре. Зато юниты это такие, что и одного хватает. Хотя толпа — это всегда толпа...

Ну и интерфейс... Появилась возможность задавать wayроуnt'ы,



то есть пути следования, каждому конкретному юниту или группе целиком. Пускаешь по кольцу — патруль. Пускаешь по вражеской базе, задав четкую цель, а лучше не одну, и отправляешься по своим делам.



А еще можно отключать электричество в конкретно заданном домике. Для экономии. Уходя — гасите всех.

А в остальном Tiberian Sun — все тот же самый, любимый, привычный, многократно пройденный C&C. Что и требовалось доказать.

Ложись и думай — я приду проверю...
(с) тот же классик

Про AI лучше мало, но отдельно. Никакой критики. Никаких нареканий. Особенно с бытовой точки зрения: харвестр тихо откатывает с поля, на котором затаился подлющий неприятель с базукой, и ищет кормежку в другом месте, ваши юниты в бою смело отстреливаются (могли бы, правда, и посмелее. Но с паршивой овцы...), лечат и лечатся (этим грешат медики G.D.I. и ремонтники NOD), разве что при столпотворении с тяжелой техникой противника в узком

А этот злым красным глазом на меня моргает. Интересно, а зачем это он?

коридорчике тупо разбредаются в поисках обходных путей, и их давят поодиночке.

Помнится, в Тотально Аннигилированных Королевствах просто поражала активность соперника, который ни на минуту не оставлял нас в покое. Так вот, в TS — все точно так же, только местный AI, помимо всего прочего, прекрасно разбирается в матчасти, не гнушается исполь-



зовать супероружие и совершать вылазки. Наглые и противные. Прямо посреди вашей базы на колоритнейших NOD'овских земледробильных танкетках как только вылезет... Аплодисменты. Плавно переходящие в овации.

Я в душу Вам?.. О, я же не долюнул!.. (с) by догадайтесь кто

Самый спорный момент — графика. Помните обещания и красочные пресс-релизы? «Воксельные технологии... потрясающие спецэффекты... не виденные раньше...». Будете смеяться — обманули.

Первый взгляд обижает: десятипиксельные (или следует говорит воксельные?) солдатики, středненькая анимация, жутчайший черный «туман войны»... Зато предельно аккуратно. Пусть местами неразборчиво, но нетребовательно, и к тому же быстро привыкаешь — все-таки и до такого качества большинству движков еще расти и расти. Не думаю, что сильно ошибусь, если сравню движок TS с прошлогодним движком Starcraft (главным, кстати, конкурентом), причем сравнение будет в пользу TS...

Осколки летят по произвольной траектории и повреждают зазевавшиеся юниты (взрыв расстреливаемого автоматчиками строения, как правило, приводит к смерти одного-



двух вандалов), NOD'овские киборги ползут на руках без оторванных нижних конечностей и, мерзко хихикая, постреливают в окружающих. Везде мигают огоньки, лучи света прожекторов выхватывают из темноты юниты... Ночь это вообще достаточно красивое время суток...

Музыка и звуки стандартов не задают (C&C'шный «Yes, sir!», помнится, много где проскакивал...), но и не раздражают. Ну, может, музыка... Немного... Дело вкуса.

Стенка. На. Пол. Упала

Про мультиплеер могу сказать только одно — читайте «Стенку на стенку». На самом деле на лице дисбаланс (у-у-у, какой дисбаланс на лице!), поскольку G.D.I. с NOD при прочих равных условиях сравниться не может. Подлость форева!

И второе. Можете быть камнями, я пострадаю за правду. Многопользовательский вариант Starcraft'а лучше.

Такому телу вынос не грозит!..

Комментариев много, но все сугубо эмоциональны и по сути различаются только выражениями. Ждали чего-то невероятного. А получилась очень крепкая, очень качественная и очень... вторичная игра. Поверьте, Вы в это уже играли. Сыграйте еще разок, ничего не потеряете. Это — мегахит. Немного грустный мегахит. Потому что это по сути блокбастер. А ведь сюда бы немного энтузиазма и креатива и... Наш выбор. И наши слезы. Плачьте с нами.

P.S. А следующая игра на основе вселенной C&C — отнюдь не стратегия, а шутер. Типичный 3D. Куда катится этот мир: ЦыЦ, и вдруг — не клон... MG



Роланд

Крамольные вещи говорить всегда страшно и опасно — вдруг кому-нибудь не понравится, и он придет и обидит того, кто эти самые крамольные вещи сказал. Но профессия журналиста всегда входила в десятку самых опасных, так что бояться не будем. Будем говорить правду. Прямо в глаза. Правда номер один: я никогда не любил System Shock. Разумеется, речь идет о первой части игры.

...Это было давно, много лет назад, когда на моем столе стояла гордая «трешка» и на нее приходил смотреть учитель информатики из школы. Приходил, восхищенно цокал языком, а на уроках рисовал изображение наклейки, которую я зачем-то прилепил на переднюю панель системного блока, считая это отличительным признаком компьютеров «известной американской фирмы ИБзМз».

В эти-то почти доисторические времена и приволок мне товарищ кучу дискет, сказав, что на них записана страшно крутая, ужасно замечательная и вообще обалденная игра. Я стер все Spear of Destiny и прочие Land of Lore с винчестера и, промучившись несколько часов с переписыванием дискет (они были пятидюймовые, если кто еще помнит, что это такое), запустил-таки обещанное чудо.

Чудо меня сильно разочаровало. Все синее, бегает какой-то человек, патроны кончаются постоянно, ничего не видно и не понятно. В общем, по сравнению с Вульфом — полный отстой. Я некоторое время потрепыхался, да и стер противную непонятность, которая занимала огромное количество места на винчестере (вы не поверите — точно не скажу, но, если мне не изменяет память, около 15 Мбайт!). На этом все закончилось.

Прошли годы. Все изменилось (что неудивительно). Люди по-прежнему играют в игры (что удивительно). И вот приблизительно год назад в Internet начали появляться сообщения на тему, что, дескать, «грядет, грядет новый "Системный Шок"!». Раз появившись, сообщения принялись множиться, и скоро не осталось и забора (виртуального, разумеется), на котором не было бы написано что-либо в рамках общей темы.

Я полагаю, идею все уловили. Да, все ждали System Shock как мессию, который спасет игроков и развлечет их хоть на некоторое время. Да, все его дождались. НО Я НЕ ПОНИМАЮ, ПОЧЕМУ НАДО ТАК СХОДИТЬ С УМА ИЗ-ЗА ПОТРЯСАЮЩЕЙ, ПРОСТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ!

Хотя оно того стоит.

Назад в пошлое... прошлое

Чтобы плод союза RPG и электродрели не обвинили в излишней аркадности и упрощенности, как это очень любят делать некоторые товарищи — не будем указывать поименно — на игру поверх модного пальто нахлобучили ондатровый сюжет и сказали: «Иди!». И он пошел.

Как я недавно с интересом выяснил, в первой части SS был очень неслабый сюжет. Вкратце: жил-был злобный искусственный интеллект, и пришла ему однажды в оперативную память мысль: а не захватить ли ему власть над планетой? «Конечно, захватить», — подумал или подумала эта железка, да вот беда: сама она находилась не на Земле, а на орбитальной станции. «Ну, ничего», — подумалось машине, и она захватила контроль над орбитальной станцией. Синица в руках, чем журавль в небе, грудь в крестах или голова в кустах и все такое.

Но тут, на беду, какой-то компьютерный гений — по совместительству создатель машины — к известной матери разрушил ее планы и ее саму заодно. Так что все закончилось хорошо для человечества и весьма бесславно для компьютера с наполеоновскими амбициями.

Прошло сорок лет. Все было спокойно, изобрели корабль, который теоретически мог долететь до другой звезды. Его снарядили и отправили в путь. Надо ли говорить, что в качестве «управленца» на корабле использовалась именно эта

Паспорт

System Shock 2

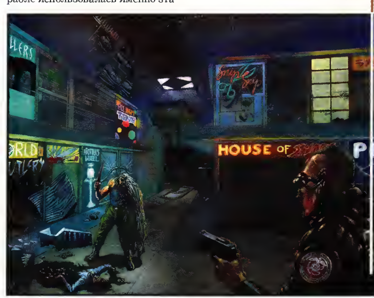
Жанр:	action/RPG
Разработчик:	Looking Glass Studio
Издатель:	Electronic Arts

URL http://www.shock2.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x
3Dfx	

Именна так представлял себе абарудование карабля дизайнер Laking Glass. Это было почти полтара гада назад...





Ой, как я не люблю коридоры! Просто ужасно не люблю. Мама мне всегда говорило: «Сынок, не ходи по коридором на заброшенных космических кораблях, которыми управляют чокнутые компьютеры!». А я не послушался, и вот, видите, в какое... эээ, в грязь я влип из-за этого?

СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Сущность нашего героя четко поделена на четыре части. Первая часть: герой и оружие. Все оружие. Надо отметить, что для каждого оружия есть некий минимум развития героя, ниже которого им (оружием, а не героем) просто нельзя пользоваться. Ну не юзается, и все тут!

Вторая часть — ваша механическая составляющая. Грубо говоря, та куча диодов и транзисторов, которую напихали в героя, чтобы ему жизнь медом не казалась. Она отвечает, как это не парадоксально, за физическое состояние солдатика: скорость бега, высоту прыга и прочая, прочая. Механической составляющей надо уделять особое внимание: от нее очень часто будет зависеть ваша жизнь.

Третья часть — умение работать руками. Взлом электронных замков, ремонт оружия и поддержание его в рабочем состоянии, собрать-разобрать автомат Калашникова с завязанными глазами и все такое прочее.

Четвертая часть — экстрасенсорика. Всего этого очень много, честно говоря, не считал. Но все полезные и разнообразные с виду. Приятно и качественно, вполне заменяет магию.

психованная компьютерная система. Может, не совсем она, и не то, чтобы использовалась, но что-то подобное точно было.

И вот как-то утром встаете вы из анабиоза... сразу возникает резонный вопрос — а кто это, собственно, вы? Ответим прямо и без увертки: «А фиг его знает!». После длительного пребывания в морозилке у бедного героя в голове что-то закоротило, и он намертво забыл, кто он и что он. Именно — что, помимо всех остальных радостей — повсюду разбросаны трупы, бродят неприятные организмы, того и гляди все вообще взорвется. Герой обнаруживает, что в него вживили приличное количество кибернетических систем. То есть киборг он. Получеловек.

Задача, которая стоит перед героем, очень проста: спасти всех и вся, только предварительно разобравшись: кого и от чего надо спасать, и как самому при этом не погибнуть.

Selfmade man isn't Billy! It's Me!

Но, несмотря на крики злопыхателей, SS2 — это, по меньшей мере, на 50 процентов RPG. Как минимум! Обоснование данного утверждения начнем с описания процесса генерации персонажа.

Вам не придется щедрую рукою распихивать циферки по разным окошечкам, дабы хоть как-то сбалансировать достоинства и недостатки персонажа на начальном этапе игры. Вместо данного занудства создатели игры предложили неоригинальную, но зато незаслуженно забытую систему создания Себя, Любимого, которая использовалась... черт, не помню где, помню, что очень и очень давно.

Действия игры разворачивается за 4 года до начала описываемых в ней событий. Бред? А вот и нет: очень элегантное решение.

Фактически, в самом начале игры вы оказываетесь в Центре по подготовке персонала, где вам предстоят длительные и напряженные тренировки. Для тех, кто в мире SS2 новичок — то есть для всех, предусмотрена тренировочная система, где вас в спокойной обстановке научат стрелять, подбирать предметы и взламывать электронные замки. Настоятельно рекомендуется не пропускать этот tutorial — времени потратите немного, а научат вас очень многому (в частности, что такое экстрасенсорика и что с ней делать).

Ваш персонаж по умолчанию — военный. От погон избавиться не удастся — не предусмотрено. Но вот каким именно воякой быть — решать вам и только вам. Разновидности по умолчанию бывают следующие:

Marine — человек невыдающихся умственных способностей, но зато отлично умеет бить рукой, головой (правда, он еще в нее ест), а также стрелять из стрелковых видов оружия, чинить это самое оружие, а также вышивать крестиками по фанере. Рекомендуется людям, которые, проснувшись ночью от шороха на кухне, сперва кидают туда гранату, а потом выясняют кто, собственно, там был — мышь или жена.

Navy — служащий морского флота, то есть космического



А это просто винчестер. Простой, надежный, многократно использованный. Ничего особенного, одним словом. Тогда почему его вид вызывает у меня такую бурную радость???

флота. Нечто среднее, но при этом весьма удачное: у него все показатели развиты более или менее прилично — и замки он взламывает, и стреляет в том направлении, куда надо, и бегает как человек... В общем, если у вас нет тайных мыслей, неизвестных остальным участникам совещания, играть надо этим товарищем — не ошибетесь.

И, наконец, местный «экстрасекс». Он стоит и напряженно думает, думает, думает... А бачок в туалете все не работает, не работает, не работает. Это телепат, телекинетик и астматик в одном лице. Когда все нормальные люди носят сумки в руке, он их левитирует перед собой. И такой загадочный. Если любите таинственность с легкой примесью напыщенности — это для вас.

Думаете, выбрали профессию и можно начинать играть? Не-е-е, теперь вам предстоит отслужить три года в различных армейских структурах, дабы повысить три характеристики. Какие именно характеристики будут повышаться, зависит от структуры, в которой вы проработаете очередной год, например, год работы инженером повышает ремонтные навыки героя. Год игрового времени — это приблизительно сутки реального.

Напугались? Шучу. Год проходит секунд за 20: надо пробежать по коридору, посмотреть ролик, после чего выскочит табличка, рассказывающая, что именно у вас выросло. В смысле, какая характеристика зааппгрейдилась. Ну, вы меня поняли.

Ух, прорвались!

Ну вот, не прошло и часа, как можно начинать игру. Очнулись, огляделись, только расслабились — монстров не видать, как вдруг истеричный женский голос за кадром проорал, что, дескать, отбегай, а то сейчас по голове очень больно стукнет тяжелой балкой. Если успели отбежать — хорошо, а если замешкались или не успели понять, о чем тетка говорит, извольте начать игру заново — редко ведь кто сейвится через секунду после начала первой миссии.

К вопросу о знании великого и могучего английского языка. Его

знать надо, причем достаточно прилично, чтобы успевать въехать в истошные вопли различного рода автоматических систем оповещения и загадочных доброжелателей. Иначе играть станет... не скажу, что невозможно — я все же верю в расейского игрока, но то, что дико сложно, — это точно. Так что учите англицкий, господа!

Такого рода маленькие, но смертельные подлости в игре попадаются на каждом шагу. Но и этого мало. Вторая подлость — это система наблюдения. Дело в том, что вас сильно не любит искусственный интеллект, который сейчас хозяйничает на корабле. Он старательно отслеживает ваши перемещения через систему видеонаблюдения, как только замечает что-нибудь робкое и крадущееся, с гаечным ключом в руке, сразу же натравливает такое количество монстров, что, честно говоря, задумываешься — сражаться или сразу Load сделать?



Игра держит в постоянном напряжении, не давая расслабиться ни на секунду. Идешь и боишься одновременно многих вещей: нападения монстра из-за угла, балки, которая может рухнуть на голову, или двери, которая может разгерметизироваться. А ощущение того, что куда бы ты не пошел, за тобой СЛЕДЯТ, может просто свести с ума. Да еще и монстров нельзя убить полностью на определенном отрезке пути — они возникают вновь и вновь, опять гибель, и опять Load...

Отдельное слово надо сказать о личных компьютерах персонала. У каждого трупа (вдумайтесь, как человеколюбиво звучит!) есть штука, которую можно взять и послушать запись. Но не синг популярного в 2112 году исполнителя услышите вы! Игроку частями поведают чудовищную историю медленной гибели корабля, расскажут, как один за другим умирали люди, превращаясь в нечто ужасное и противное, как медленно сходил с ума кибермозг, управляющий кораблем, и как пустели коридоры... Много гадостей поведуют вам по ходу игры, и вы окончательно проникнетесь атмосферой, царящей в SS2. У вас просто не останется другого выхода. Вернее, его не оставят вам разработчики.



Этот оптимист думает, что меня убьет. Может, конечно, он так и не думает, а просто подчиняется программе, которую в него заложил мой вековечный враг, но суть от этого не меняется: я его все ровно убью. Вернее, заколдую.

Расти, малыш! А мы поможем!

Как уже неоднократно немекалось выше, у персонажа в игре есть характеристики. Но посмотрите на паспорт! Видите надпись action/RPG? Правильно, эти характеристики могут повышаться, но не так, как это обычно бывает в таких играх. Так как игра фантастическая, создателям надо было придумать отмазку, а то им бы совершенно справедливо сказали: как же так, с чего это вдруг внезапно у героя выросло то или иное умение?

В SS2 совершенствуются те механизмы, которые были встроены в многострадальное тельце героя. Чтобы произвести апгрейд, надо найти специальную штуку — назовем ее апгрейдник. Чем больше апгрейдников найдено, тем сильнее вырастет характеристика.

Но не думайте, что эти примочки разбросаны по уровням, как аптечки в Doom'е. Ничего подобного, чтобы раздобыть хоть одну такую штуку, придется всячески напрягаться и преодолевать сложности различного характера: двери открывать, мутировавших мартышек по голове гаечным ключом организовывать.

Кстати, к вопросу о птичках. В игре еще есть и деньги, вернее, некий их эквивалент, получивший распространение в будущем, — наниты. На них можно покупать всякие штучки в автоматах, запчасти для оружия и прочие необходимые вещи. Добываются эти наниты либо просто в процессе пробежки по кораблю, либо отнимаются у монстров (посмертно).

К вопросу об аркадности

С оружием в SS2 все в порядке. Более чем в порядке. Если считать пси-эмиттер за одно оружие, хотя скорее эта такая волшебная палочка для нападения, то всего в игре этих самых оружий 14 видов. Все они поддаются модернизации, причем модернизации произвольной, что вообще можно считать гениальной находкой разработчиков. К примеру, можно у автомата увеличить скорострельность и убрать почти совсем отдачу.

Помимо этого, явно находясь под впечатлением от Unreal, разработчики для каждого оружия сделали по два режима стрельбы. И боеприпасы для одного ствола бывают разные. Причем разновидностей патронов может быть не две и не три, а много-много больше.

Враги ведут себя достаточно разнообразно. Некоторые как идиоты, ибо таковыми и являются, а некоторые — вполне разумно, ведь за их действиями наблюдает Сам! В смысле, свихнутые корабельные мозги.

Все вышеописанное подчиняется одному — закону реалистичности. Пусть это реалистичность игровая, пусть ваше здоровье по-прежнему измеряется в процентах, но разве от этого игра стала хуже? Отнюдь.

У меня нет слов...

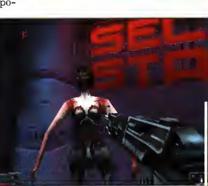
У меня нет слов, чтобы выразить свое восхищение игрой. Она потрясающа, восхитительна, уникальна. Можно очень долго хвалить System Shock 2 за реальные и вымышленные достоинства, но это дело бессмысленное, так как все важное написано выше. В SS2 надо играть, играть долго, выгнав родителей на дачу или заперев жену в ванной. Запасайтесь едой, закрывайте дверь в комнату, включайте компьютер — и играйте до тех пор, пока мы с вами не встретимся.

Там. MG

СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Графика в игре приличная, но не более того. А вы чего хотели — движок Thief, пусть даже немного усовершенствованный. Ничего особенного, хотя и придраться по большому счету не к чему. Да, монстры угловатые. Да, текстурки кривоваты. Но сама игра-то блеск! Вот и не напрягайтесь, о графике забываешь через минуту после начала действа — затягивает, знаете ли.

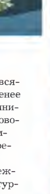
А вот звук просто превосходен. Политика умелого запугивания игрока здесь проявила себя во всей красе. Страшно становится сразу и так продолжается дальше до самого конца. Человек сидит неподвижно перед монитором, вздрагивая только когда его внезапно убивают, то есть с периодичностью в три минуты. Со стороны немного похоже на судорогу.



Какая неприятная женщина! Наверно, нехорошо такое говорить существу, принадлежащему к слабому полу, но я все ровно скажу. Дамы, заткните уши. «Уйди, противная! Уйди, гадость прямоходящая!». Не уходит. Значит, будем стрелять.

Тиберийское солнце над мультиплейерной жатвой

Торик ака Torik



Общие юниты

Название	Стоимость	Энергия	Тип брони
Light Infantry	120	125	None
Engineer	500	100	None
Mobile Construction Vehicle	2500	1000	Heavy
Harvester	1400	1000	Heavy
Mobile Sensor Array	950	600	Wood
Hunter-Seeker Droid	1000	500	Light

Юниты GDI

Название	Стоимость	Энергия	Тип брони
Disc Thrower	200	150	None
Jumpjet Infantry	600	120	Light
Medic	600	125	None
Ghost Stalker	1750	200	Light
Wolverine	500	175	Light
Titan	800	400	Heavy
Amphibious APC	800	200	Heavy
Hover MLRS	900	230	Wood
Disruptor	1300	500	Heavy
Mammoth Mk.II	3000	800	Heavy
Orca Fighter	1000	200	Light
Orca Bomber	1600	260	Light
Carryall	750	175	Light

Юниты NOD

Название	Стоимость	Энергия	Тип брони
Rocket Infantry	250	100	None
Cyborg	650	300	Light
Cyborg Commando	2000	500	Heavy
Mutant Hijacker	1850	300	None
Attack Cycle	600	150	Wood
Attack Buggy	500	220	Light
Tick Tank	800	350	Light
Subterranean APC	800	175	Heavy
Devil's Tongue	750	300	Light
Mobile Repair Vehicle	1000	200	Light
Artillery	975	300	Light
Stealth Tank	1100	180	Light
Weed Eater	1400	600	Heavy
Harpy	1000	225	Light
Banshee	1500	280	Light

Лирическое отступление

Господа, я хочу сделать одно заявление! Тише, господа, тише! Господа, внимание! Tiberian Sun — рулез! Спасибо за внимание, господа.

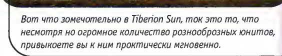
Раскопки rules.ini

C&C: Tiberian Dawn, как известно, классика. Такая добрая, прилизанная под 320x240 (как вариант: C&C Gold, 640x480), прикипевшая намертво на винте ответственного редактора Леши Котко. Классика для геймера любого пола, возраста и религиозных убеждений. Tiberian Sun — та же самая классика, только увеличенная раза в полтора и на новом движке. Натравливание всяческих солдатиков GDI на не менее всяческих солдатиков NOD принимает широкий размах — о TS говорят в Сети, про TS пишут огромные статьи в «МегаХит», в TS режутся в каждом втором клубе Москвы. В TS играют ради денежных призов, причем участие в турнире по TS само по себе является признаком хорошего тона. Настала пора для мультиплейерного гайда по TS, причем не где-то там в Сети, а у нас, в родной МегаГейме. В соответствующей рубрике.

На самом деле, рассказывать о мультиплейере TS примерно то же самое, что писать проходилово для него же. AI-то не лыком шит, да и свойства юнитов как-то не шибко различаются. Мультиплейерный гайд начну с описания юнитов (и небольших комментариев к оным), вытащенных из rules.ini (он, в свою очередь, был вытащен из tibsun.mix).

А теперь о каждом юните поподробнее.

Light Infantry — носит с собой Minigun, умеет убегать из-под наезжающих танков (только элитные ветераны). Чистейшее пушечное мясо, предназначенное для атаки юнитов с противотанковым оружием, к примеру Hover MLRS или Titan. Следует заметить так-



Вот что замечательно в Tiberion Sun, так это то, что несмотря на огромное количество разнообразных юнитов, привыкаете вы к ним практически мгновенно.

же, что два LI стоят ДЕШЕВЛЕ, чем хотя бы один другой юнит (за исключением Diskthrower). В принципе тридцать-сорок Light Infantry запросто вынесут любую базу в начальных миссиях, как за ту сторону, так и за эту.

Engineer — абсолютно безоружный юнит (блин, со времени TD могли бы хоть пистолетиком поделиться), бегающий, правда, по сорнякам и всего-то умеющий захватывать здания. В сингле нужны для восстановления дружественных зданий и мостов плюс захват вражеских зданий. В мультиплейере возможности использования пропорционально увеличиваются: теперь достаточно поставить одного «инженера» рядом со своим Construction Yard в режим Guard, так что если даже база и будет захвачена, «инженер» в короткие сроки сможет возвернуть оную под свой неусыпный контроль.

Mobile Construction Vehicle — передвижная база, которую можно установить где угодно, в любом стратегически важном месте. Учитывая ее стоимость, строить MCV имеет смысл только в тех случаях, когда, например, нужна хорошая застава (пара «обелисков» или Firestorm Defence) возле моста, очень далеко отстоящего от настоящей базы. Или, как это обычно бывает, ради хорошего рассыпчатого тибериумного поля, что на другом конце карты.

Harvester — юнит для сбора тибериума, не подвергаемый атаке сорняков (которые weed) и при необходимости восстанавливающий свою энергию до первой половины лайфбара. Особая статья — это синий тибериум. Обычные юниты при ходьбе по оному взрываются и тратят драгоценную энергию вкупе со взорванным тибериумом. Стало быть, харвестер, который на нем взорваться не может, нагруженный синим тибериумом и отправленный к вражеской базе, может ввести соседа по сетке в панику. Самый шик — подвести харвестер к Construction Yard и смотреть, как затравленный оппонент пытается отвести все войска от ходячей бомбы.

Mobile Sensor Array — передвижной сенсор, невидимый на радаре супротивника, но действует как радар для подземных и невидимых юнитов. Все, что необходимо, — это подвести его к нужной точке и разложить (aka деплоить). Для начала пару штучек нужно задеплоить вокруг базы, дабы игрок мог успеть подвести войска и направить внутреннюю охрану базы на место возможного прецедента. MSA под силу обнаружить и накрытую Cloack Generator'ом вражескую базу.

Hunter-Seeker Droid — забавная штука. Летает такой камикадзе по округе и как только натыкается на здание противника — подлетает к нему и взрывается. Прикол в том, что уничтожить его ОЧЕНЬ сложно, если вообще возможно. Летает со скоростью хорошего реактивного самолета, и попасть в него ну ОЧЕНЬ трудно. К тому же любое здание он взрывает за пару секунд, враг просто не успевает ничего сделать. Трабл в том, что ваш противник может выпустить «дроида», за какую бы сторону он ни играл. Зато HSD игнорирует FireStorm Defence!

Юниты GDI

Disk Thrower — «дискобол»-гранатометчик. Ну, на протяжении первых шести-семи миссий сей юнит будет вам надеждой и хорошим подспорьем. Группами подбираемся к зданиям оппонента и начинаем методично разрушать все вокруг одним-единственным доступным способом — гранатами. «Дискоболы» наши разлюбимые могут бегать по сорнякам, ветераны любят разбегаться из-под машин, а если юнита убивают в момент введения диска, то он, юнит, взрывается и заодно ранит окружающих. Рекомендуется создавать группы не более пяти человек, иначе перещелкают всех за счет убийства и последующего взрыва двух-трех «дискоболов».

Jumpjet Infantry — ближайшая аналогия — муха. Летающая, немножко покусывающая муха. Вооружен JumpCannon'ом, умеет, естественно, летать, а будучи ветераном, невидим на радаре. Если у противника стоит автономная «артиллерия», наберите штуки три-четыре «джампа» (вообще, они жутко дорогие, без надобности не покупайте) и дуйте в сторону исходящей опасности. С его помощью бывает удобно атаковать тибериумных монстров, но для уничтожения «обелисков» лучше и быстрее использовать «орка», причем любого. Зато «джампы» умеют уничтожать воздушных юнитов — это серьезно. Но... дорого и сердито.

Medic — самый реально полезный и бессменный юнит GDI. Накатать пятерых ветеранов-«дискоболов» можно в считанные минуты — достаточно держать рядом пару «медиков» и лечить «дискоболов» во время «операции аннигиляции». Бравые ребята в белых халатах могут восстанавливать и свою энергию, но ОЧЕНЬ медленно. Проще держать рядом другого «медика», благо по сорнякам они бегают без проблем, а лечить могут на расстоянии трех-четырех клеток. Перед непосредственным боем поставьте «медиков» в режим Guard: так они не будут попадать под обстрел, но смогут лечить пострадавших юнитов.

Ghost Stalker — перекочевавший из C&C: TD «коммандо». Бегает, уничтожает с первого раза любого юнита из славного рода пехоты, с пары выстрелов делает «вольверина», вооружен также нескончаемым запасом C4, что дает ему возможность безнаказанно взрывать здания. Лечится в тибериуме, обладает иммунитетом от сорняков. Но иметь такого уникума можно только одного за раз. Убьют — можете строить нового, если 1750 кредитов не жалко. Заряд из рэйлгана пронизывает жертву и улетает дальше, что может послужить отличным оружием против стройного ряда солдат. Но если на «сталкера» нападет МНОГО народу, ему не поздоровится, ибо скорость перезарядки рэйлгана очень низка.

Wolverine — ничего особенного собой не представляет, хотя ветераны могут бегать по сорнякам, но ни противовоздушной пушкой, ни чем-либо крутым выделиться не может. Масса «вольверинов» в принципе может разгрызть на кусочки базу противника на начальных миссиях, но потом они вам будут не нужны. Неплохо действует против «базутчиков» и легкой пехоты противника. Тем и ограничивается.

Titan — классная штука, оружие победы. Три «титана» = один «мамонт MKII». Двадцать «титанов» при поддержке пяти-шести

«вольверинов» вынесут любую базу любой конфигурации. Единственная дырка — воздушные атаки. Хотя у NOD неопасные для «титанов» «гарпии», при игре против GDI можно поиметь кучу траблов с «орка-истребителями» и «орка-бомбардировщиками». Будучи ветеранами, могут обнаруживать скрытых юнитов. Короче, 120 мм — РУЛЕЗ!

Amphibious APC — не шибко быстрый бронетранспортер, перевозящий пятерых юнитов за раз, как по земле, так и по воде (какое счастье перевезти «сталкера» через речку в неприятельский тыл!). Уничтожается быстро, а вместе с ним и все находящиеся внутри. Смысла строить AAPC нет, хотя если вдруг все мосты разрушены, строить в лом, а часть базы противника еще и без должной защиты... ну здесь, как говорится, сам Kane велел...

Hover MLRS — неплохое подспорье против аэроюнитов. «Ховеры», передвигающиеся на воздушной подушке, не тонут в воде, атакуют аэроюнитов, хотя не могут давить пехоту. Ветераны могут самовосстанавливаться (как обычно, до первой половины лайфбара). Как только в вашем арсенале появляется Hover MLRS, можно смело атаковать любую базу противника без боязни пострадать от «баньши» (не говоря уж про «гарпий»). Достаточно двадцати «титанов», десятка «вольверинов» и штук пять «ховеров» — победа в кармане.

Disruptor — старый добрый Sonic Tank из второй «Дюны». Disruptor уничтожает практически любого юнита с двух атак. Альтернатива NOD Artillery; если бы не слабая дальнобойность и высокая стоимость, был бы самый рулез. Требует защиты от серьезных юнитов типа Attack Cycle и летающих оппонентов. Интересная возможность: попробуйте поставить Disruptor напротив трех стоящих в ряд электростанций и атаковать дальнюю. Уничтожены будут все три!



Необходимо постоянно помнить, что играете вы не с AI компьютера, а с живым и очень коварным противником.

Mommoth MK II — совсем не старый добрый «мамонт». Огромная четырехногая бодяга с рэйлганом и Mammoth Tusk — противопехотными и противовоздушными ракетами. Самовосстанавливается, но не обладает иммунитетом против сорняков — с этим осторожнее. Отлично сбивает «гарпии» и «орка-истребители». Но шесть-семь «баньши» уничтожат его так, что он даже и не пикнет. Построить «мамонта» можно только одного за раз — такая вот он уникальная живность. Но стоимость... 3000 кредитов! Да «кибер коммандо» и то дешевле! Хотя и не может топтать юнитов и уничтожать «гарпий» в большом количестве и с первого выстрел делать «вольверинов» с «титанами». Кстати, против MMK II отлично подойдет сорок-пятьдесят единиц легкой пехоты — классное будет зрелище, поверьте...

Orca Fighter — вот хоть бы чем-нибудь изменился со времен TD! Нет, ничего нового в нем нету — разве что перезаряжается в сто раз дольше. Как обычно, годится для атаки отдельных юнитов, не умеющих стрелять по воздуху. Отлично действует против «обелисков», вне зависимости от количества SAM Site'ов на базе противника. А что, удобно: подлетел, грохнул «обелиск», тут же ввел наземные войска, и победа в кармане.

Orco Bomber — мало того, что невидим на радаре (в ветеранском статусе), так еще и гасит здания в два счета! Подлетает один такой, что-то делает, затем улетает. А в это время на земле все взрывается, остаются огромные воронки, и все пять-десять артиллерийских позиций, предназначавшихся для финального rush'а, уходят в небытие. Но и стоимость у «орка-бомбардировщика» соответствующая.

Corryoll — еще один юнит из второй «Дюны». Переносит машины из точки А в точку Б без особого напряга. Обладает собственной инициативой по перевозке харвестеров с полей на заводы и наоборот. Без лишних усилий перетаскивает «мамонта МКII» в тыл врага или, что еще лучше, APC с «инженерами».

Стоньте живее и коварнее, чем он — только тогда вы сможете рассчитывать на победу. А победа того стоит.

Юнит NOD

Rocket Infantry — дешевые и вполне полезные ребята. Без проблем бегают по сорнякам, при получении звания ветерана учатся разбегаться из-под танков, отлично действуют против «орка-истребителей», но ничто перед «орка-бомбардировщиками». В группе с «киборгами» дают страшнейшую термоядерную смесь. Пока «киборги» крошат пехоту, «базутчики» расчищают небо от «орков» и убирают «титанов». Против NOD базутчики слабы, если они сосредоточены, то ошметки отряда разметает от одного выстрела «артиллерии».

Cyborg — противопехотное средство. Бегают по сорнякам, восстанавливаются в тибериуме, а при получении ветеранского статуса поднимают энергию с 300 до 350! Но это все мелочи. Главное — это то, что «киборги» разносят в клочки любой вид пехоты, а местами могут и «вольверина» или «багги» вынести. Вкупе с «базутчиками» дают хорошую армию, способную разгромить не шибко укрепленную базу. Вот если бы не стоимость, было бы в самый раз. При игре против человека строить «киборгов» нет смысла, если только вы не ограничили технический уровень в начале игры...

Cyborg Commando — попробуйте соединить в одно существо «киборга», лечащегося в тибериуме, и коммандо, с одного выстрела выносящего не только пехоту, но и среднюю машину. Не гадайте, вы уже и так поняли, к чему я клоню: к «кибер коммандо». Уникальнейший юнит. В десять раз лучше, чем «сталкер», но всего лишь на 250 кредитов дороже. «Кибер коммандо» не боится ничего, кроме «разделяющейся ракеты» или «ракетной башни GDI». Для победы по сетке достаточно построить три-четыре «артиллерии», добавить с десяток «базутчиков» и вдогонку одного (один — максимум за раз) «кибер коммандо». Ну и с пяток «баньши» в запасе на случай непредвиденной ситуации. Все. Уверяю вас, этого достаточно.

Mutant Hijacker — это мутант, захватывающий любое транспортное средство. Включая — вы уже догадались? — «мамонт МКII»! Здорово, верно? Идет гигант мамонтюга по пустыне, вы на него бросаете с десяток пехотинцев и под шумок подгоняете Hijacker'а. Вот вам и «мамонт» за 1750 кредитов!

Attack Cycle — старый добрый Recon Bike, отличный и быстрый разведчик. Фигаро здесь, Фигаро там — никаких препятствий. На первых порах годится как разведчик, а позже, если найдутся дыры в базе противника, можно подготовить отряд (штук пять-шесть, не более) «байков» и направить их на слабое место. Пока до оппонента дойдет, что на него напали, пока он свои войска подгонит, байкеры сделают свое черное дело и быстренько смоются. Минус в очень легкой броне и полном бессилии против пехоты любого вида. Зато быстрота мотоциклов позволит оторваться от ЛЮБОГО юнита. При получении статуса ветерана начинают активно осваивать воздушное пространство, точнее, защищать его от вторжения посторонних. На первых



порах — маст хэв, но в итоговом раше он не нужен.

Attack Buggy — нечто среднее между Attack Cycle и Cyborg. Вроде бы и пехоту аннигилирует (а ветераны могут и давить двуногих), вроде бы и быстрый — а не нужен! Просто не нужен, ни в разведке, ни в атаке. В первых синглеых миссиях вручается насильно, но от него лучше избавиться, направив в дальний угол (лучше в чужой). Даже броня у него легкая, не говоря уж о 220 единицах энергии.

Tick Tank — хороший юнит, особенно в элитном варианте. Если он деплоится — это навсегда. Во-первых, броня становится «конкретной» (Concrete), а во-вторых и в-третьих, получив ветерана, появляется возможность обнаруживать скрытых юнитов и на вооружение поступает 120-миллиметровая пушка. Но, увы, низкая дальнобойность и слабое вооружение не выдерживают конкуренции со всемогущей «артиллерией». Попробуйте прикрывать им тылы, но строить смысла нет.

Subterranean APC — круче этого БТР во всей вселенной C&C не сыскать. Подземный, подводный, подчто-угодно-какой! Если попался достаточно тупой оппонент, до которого плохо доходит, зачем нужно бетонное покрытие и сенсор, это автоматически означает, что вход на его базу вам зарезервирован. Так и поступим: пяток «инженеров», захвативших ключевые здания, заставят ошеломленного супостата встряхнуться, даже если он отъявленный милитарист, раскидавший вокруг базы «турели» и «обелиски».

Devil's Tongue — так себе. Flame Tank был откровенно лучше. Для жидкого пламени есть только одно сопло, да и то не всякого представителя пехоты с одного раза сделает. Хотя стоящие в ряд здания вполне может подвергнуть деструкции. Возможность проникать в любую точку карты, за исключением тех, что закрыты зданиями и бетонкой, становится явным плюсом, хотя и менее эффективным, чем пять «инженеров» и одна APC. Хотя, если учесть, что ветераны могут лечиться, можно и призадуматься над целесообразностью и значимостью Devil's Tongue.

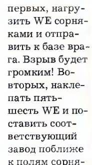
Mobile Repair Vehicle — каждым трем «артиллериям» по одному MPV! Представляет собой чинилку (репейрилку). Несмотря на слабую броню и невозможность убежать от любого колесного юнита, просто незаменим в помощь своим машинам в бою. Не забудьте прикрыть «репзйрилку» парочкой «киборгов». Да, и главное — ставьте подальше от места атаки в режим Guard. Маст хэв в каждой атаке, и чтоб бок о бок с «артиллериями»!

Artillery — оно самое. Фаворит. Оружие победы. Рулез форева. Дальнейшие эпитеты по вкусу. Две-три штучки на базе возле SAM'ов на всякий «орка-истребительный» случай, плюс пятерка на выезд, плюс к пятерке «кибер коммандо» и MPV. Двигаем к базе оппонента и выносим потихоньку все, что поддается выносу. Подбрасываем десяток «базутчиков» на случай все тех же «орков» или «гарпий». Если на пути встречается вражеская «артиллерия», кидаем в бой «кибер коммандо». Деплоим артиллерию неподалеку от базы, на горочке, неприступной с фронта. Ставим рядышком MPV, а «коммандо» к месту возможного приближения особо ретивых юнитов. Начинаем атаку и ждем выползающих, как тараканы, «титанов» и «вольверинов». Вводим в действие «баньши». Где там моя чашка с кофе?..



Stealth Tank — в народе прозывается как «киндер-сюрприз». Подъезжает один такой вплотную к заводу по переработке тибериума, и все — вражеский харвестер топчется на месте, не понимая, как ему пройти в родной слот, в то время как игрок ломает голову, почему его любимый харвестер не понимает, как пройти в родной слот... А еще можно поставить тройку «стелсов» в охрану своего харвестера, и когда на него, как на мед, слетятся всяческие «гарпии» и «орки», бравая троица возникнет словно из ниоткуда и отпугнет покусившегося на святое оппонента. «Стелсы» также годятся в разведчики, особенно вражеской базы. Хотя и не маст хэв в раше, годятся в разведке и предварительных атаках. Менее быстрые и дешевые, чем «байки», все же преимущество имеют.

Weed Eater — таскает сорняки (weed) в соответствующий завод, где их переводят в сырье для химической ракеты. В общем, все достаточно серьезно и круто. Weed Eater не подвержен повреждениям от поездок по сорнякам, обладает САМОЙ КРУТОЙ броней и САМЫМ ВЫСОКИМ при всем этом здоровьем. Данный юнит дает две возможности взорвать Construction Yard противника: во-



первых, нагрузить WE сорняками и отправить к базе врага. Взрыв будет громким! Во-вторых, наклепать пять-шесть WE и поставить соответствующий завод поближе к полям сорняков. Каждые три-четыре минуты в вашем распоряжении будет по одной химической ракете.

Harpy — вертолет, «гарпия», самый что ни на есть обыкновенный вертолет. Имеет пушку Harpy Claw, недалеко ушедшую от киборговского варианта минигана. Невидим на радаре, но кто у нас смотрит на радар в таком разрешении? Единственное преимущество — это «вертолетность», позволяющая трем «гарпиям» загасить одного «титана», потратив кучу времени и боезапаса. Вовсе не маст хэв, но в качестве довеска — можно.

Banshee — Наш Выбор! Летают тут всякие... в количестве пяти штук... «мамонтов» вторых гасят... башни выносят за пару заходов... сбиваются долго... стоят дорого, но того стоят... «базутчики», хитрюги, подстерегают, ну да мы их «гарпиями», «гарпиями»... а так — рулез.

Другие

Mammoth Tank — о да, это он! Старый, но все еще добрый, пыльный, но берущийся исключительно в мультиплейере из контейнеров (aka crates aka коробки). Ракетная башня, двойной 120 миллиметровый ствол. Сам лечится до первой половины лайфбара (полоски жизненной энергии, сам «орка» сбивает. Сложно сказать, что маст хэв — контейнеры не заполнены на сто процентов одними «мамонтами», но если уж попадется — холить и лелеять!

School Bus — скорее прикол, чем реально полезная вещь. Перевозит двадцать юнитов за раз, но уничтожается в ДВЕ-ТРИ секунды, энергии у него 100 единиц, а броня — легкая. Да еще и находится исключительно через коробки. Маздай.

Вот вам относительно детальные характеристики всех зданий в игре.
Ну а теперь немного советов.

Название	Сторона	Цена	Жизнь	Броня	Power	Тех. уровень
Construction Yard	GDI, Nod	2500	1000	Heavy	0	N.A.
Tiberium Refinery	GDI, Nod	2000	900	Heavy	-30	1
Tiberium Silo	GDI, Nod	300	150	Wood	-10	1
Pavement	GDI, Nod	75	150	Concrete	0	6
Concrete Wall	GDI, Nod	50	150	Concrete	0	6
EMP Cannon	GDI, Nod	1000	500	Heavy	-150	6
Gate	GDI, Nod	250	350	Heavy	0	6
GDI Power Plant	GDI	300	750	Wood	+100	1
Barracks	GDI	300	800	Wood	-20	1
GDI War Factory	GDI	1000	2000	Heavy	-30	2
Component Tower	GDI	200	500	Light	-10	2
Vulcan Cannon	GDI	150	N.A.	Wood	-20	2
GDI Radar	GDI	1000	1000	Wood	-40	3
GDI Helipad	GDI	500	600	Wood	-10	5
SAM Upgrade	GDI	300	N.A.	Wood	-30	5
GDI Tech Center	GDI	1500	500	Wood	-200	6
Service Depot	GDI	1200	1100	Wood	-30	7
Power Turbine	GDI	100	N.A.	Wood	+50	7
Firestorm Wall	GDI	50	200	Concrete	-2	9
RPG Upgrade	GDI	600	N.A.	Wood	-20	9
Fire Storm Generator	GDI	2000	800	Heavy	-200	9
GDI Upgrade Center	GDI	1000	1000	Wood	-150	10
Seeker Control	GDI	1000	N.A.	Wood	-50	10
Ion Cannon Uplink	GDI	1500	N.A.	Wood	-100	10
Nod Barracks	Nod	300	800	Wood	-20	1
Nod Power Plant	Nod	300	750	Wood	+100	1
Nod War Factory	Nod	2000	1000	Heavy	-30	2
Laser	Nod	300	500	Wood	-40	2
Nod Radar	Nod	1000	1000	Wood	-40	3
SAM	Nod	500	600	Wood	-30	5
Nod Helipad	Nod	500	600	Wood	-10	5
Nod Tech Center	Nod	1500	500	Wood	-100	6
Adv. Power Plant	Nod	500	750	Wood	+200	7
Laser Fence Post	Nod	200	300	Concrete	-25	8
Obelisk of Light	Nod	1500	725	Wood	-150	9
Stealth Generator	Nod	2500	600	Wood	-350	9
Temple of Nod	Nod	2000	1000	Wood	-200	10
Tiberium Waste Fac.	Nod	1600	400	Wood	-40	10
Missile Silo	Nod	1300	1000	Wood	-50	10

Общая тактика

Самая лучшая тактика защиты — нападение. Почаще готовьте несколько машинок и направляйте их на вражескую базу. Тем самым вы создадите впечатление, что у вас денег куры не клюют и вы готовы отразить любое нападение, а тем временем будете экономить на «обелисках» и «турелях», развиваясь в техническом плане.
Не давайте врагу сбить вас с толку и держите про запас по десятку «титанов»+ «вольверинов» + «базутчиков» (GDI) или пять «артиллерий» (NOD) — для первой атаки в лоб сойдет и эта контра.
Интересный вариант нападения, если вы закинули на базу врага APC с четырьмя «инженерами» и одним CyberCommando/Ghost Stalker на борту. В первую очередь нормальный человек будет атаковать «инженеров». А один «сталкер» или «коммандо» нанесет за это время куда больше урона, чем четверо маленьких хиленьких инжеников...
Старая тактика — «построил забор до базы и внутрь, построил возле него бараки, наклепал “инженеров”, захватил все!» — не пройдет! Попытайтесь захватить хотя бы ОДНО здание, построить возле него бараки и уже потом начинать планомерный захват базы.
Новый элемент тактики — охота за коробками. Берется пяток «байков/орка», вешаются на циферки, позже, при случайном обнаружении контейнера, выбирается один из них и направляется перстом в сторону коробки. Лучше всего, если это аэроюнит, тогда не надо тратить время на объезды. А коробки, кто сомневается, брать стоит: а вдруг «мамонт»?..
В коробках лежат (проценты — вероятность получить данную плюшку; апгрейды — для юнита, поднявшего контейнер):

- Апгрейд брони — 7%.
- Невидимость — 4%.
- Закрывает всю карту — 1%.
- Взрыв на месте — 8%.
- Апгрейд силы оружия — 6%.
- Лечить всех своих — 5%.
- Дает Nuke Missile (один раз) — 2%.
- Желтый металл (до $2000) — 12%.
- Напалмовый взрыв — 5%.
- Открывает всю карту — 1%.
- Апгрейд скорости — 6%.
- Пять случайных пехотных юнита — 10%.
- Случайный юнит — 8%.
- Неубиваемость на одну минуту — 2%.
- Газ тибериума (превращает пехоту в висцероидов) — 4%.
- Маленькое тибериумное поле — 7%.

Не забывайте про возможность перекидывать юнитов не только под землей (NOD), но и по воздуху (GDI): строим APC, закидываем туда пехоту, строим «кэрриол» и совмещаем все вышеупомянутое. Куда перемещать APC, думайте сами.
Когда вы пойдете в свой последний крестовый поход, захватите с собой сенсор и учтите, что передвигаться надо не кучками, а РАЗДЕЛЬНО! Одна разделяющаяся ракета может свести на нет все ваши финансовые и временнЫе усилия.
Если вы вдруг посчитали, что во-о-н в той точке что-то двига-

Зевоть и щелкоть клювом нельзя. Сожрут. С потрохами. Не довойте противником передышки. Хоть малыми силами, но атакуйте. Нойдите слобое место и довите. И постоянно розвивайтесь.

лось, выберите юнита и кликните с Control'ом. Юнит начнет стрелять в указанную точку. Таким образом можно наткнуться на маленький склад с злектростанциями в рабочем состоянии.
Аккуратнее с тибериумными полями. Если этот невротик и милитарист ощерил пушки возле своей базы, настроив много-много турелей, остается одно — перекрыть ему доступ к кредитам. Для зто поставьте побольше APC на всех входах/выходах и ключевых точках, где проезжают харвестеры. Тогда никто не будет стрелять в харвы, а противник будет долго ломать голову, где же новые поступления. Свои близкие поля оставляйте «несъеденными»: в случае перекрытия врагом дальних полей останется небольшой ручеек с зтих.
Если есть много денег и нечем заняться, попробуйте rush с EMP Cannon. Постройте MCV, EMP (поставьте одну — пусть заряжается и постройте еще одну, но не ставя ее), Carryall (если играете за GDI), с двадцать «титанов» и десяток «вольверинов». Поставьте базу поближе к противнику, поставьте тут же EMP, скиньте снаряд (цельтесь в «артиллерию» или «титанов» — в зависимости от вашего оппонента) и запускайте армию.

Тактика GDI

Как вы думаете, что могут натворить 10 «дискоболов» в считанные секунды? Многое, даже уничтожить целый харвестер. Добавьте к пресловутому десятку «медика» и запустите игру под названием «Вынеси харвестер». Если харв попытается атаковать, разбегайтесь (кнопкой X). Мало кто выживал после столкновения с десятью разъяренными «дискоболами»...
Ставьте защиту получше: пара РПГ'шных башен, плюс «вулканы» по четырем сторонам Construction Yard (а ну как подземный APC с «инженерами» приедет?), плюс обязательно должна стоять Firestorm Defence — каждый раз, когда вы услышите «Missile Launch Detected», включайте FSD.
Для финальной атаки постройте десяток «титанов» (группа один), десяток «вольверинов» (группа два), пяток «ховеров» (группа три), десяток «джампджетов» (группа четыре), десяток «оркаистребителей» (группа пять). Пока «джампджеты» выносят тяжелую артиллерию, «титаны» убирают тяжелых юнитов и SAM'ы, «ховеры» прикрывают воздушное пространство, «вольверины» разбираются с пехотой. Тактика победы.

Тактика NOD

Если есть лишние деньги и возможность — стройте генераторы невидимости прямо на протяжении хода харвестера от поля до базы (включая базу, естественно). Таким образом вражина вряд ли предпримет вторжение в зту



Чем вам покажется эта заставка при очередном запуске игры? Могильной плитой или мемориальной доской славы? Это зависит только от вас.

область. А вообще, лучше с самого начала разведать ВСЮ карту, дабы потом не сомневаться, где и как расположена супостатская база.
В дополнение к общим тактикам и постройке барака возле захваченного здания дописываю еще одну фишку, НОД'овскую: ставьте стелс-генератор! Будет руль. MG

Клавиши и кнопочки

Не все знают так называемые Hot Keys — функции в стратегиях, вызываемые комбинацией клавиш или нажатием одной кнопки. Для тех, кто еще не освоился в клавишах, привожу все значения.

G Установка режима для охраны определенной территории (по умолчанию — в пределах видимости для юнита). Медик лечит в пределах видимости, MPV ремонтирует в пределах видимости и так далее.

X Заставляет выбранных юнитов разбегаться по округе. Полезно, когда на «дискоболов» надвигается танк, а уничтожить его за один выстрел не представляется возможным.

S Останавливает движущийся по земле юнит. Подземные находят ближайшую точку и вылезают, а аэроюниты возвращаются на базу.

H Перемещает зкран на базу (или здание, указанное в rules.ini).

D Выбирают юнита и нажмают «D», юнит деплоится. То же, что и при двойном клике на юните.

A В мультиплейерной игре, выбрав вражеского юнита и нажав «A», вы объявляете союз с данным игроком.

F Режим слежения. Камера двигается за выбранным юнитом. Отвлекает, но интересно поглядеть.

E Выбирает всех видимых юнитов (для Final Rush).

V Показывает последнее сообщение от EVA/CABAL.

Tab Переключение между типами радара.

Q С помощью этой клавиши можно задать юниту местность патрулирования. Если на юнита совершено нападение, все точки патрулирования стираются.

Ctrl Принудительный огонь. Полезно при выявлении стелсов или уничтожении моста.

Alt Принудительное направление в точку. Удобно, когда пехоту давишь.

Ctrl-Alt Удобная комбинация. Заставляет одного юнита охранять конкретное здание или другого юнита.

Ctrl-C Снимает скриншот. А мы-то искали, а мы-то думали!..

Ctrl-# Маркировка юнитов по группам. # — любая цифра.

0 – 9 Выбрать промаркированный юнит.

Alt-# Выбрать промаркированный юнит и автоматически перенестись к его местоположению.

Ctrl-# Маркировка зкрана. # — от F9 до F12.

F9 – F12 Перенос к промаркированному зкрану.

Ну вот и все, чем я хотел с тобою поделиться, мегагеймер! Удачи тебе на тибериумных полях под тибериумным солнцем!

КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ

Кирилл Алехин ака Maza, maza@game-center.ru



— У вас есть домашние животные?

—Да. Сестра.

(грустная правда жизни)

В детстве я очень хотел собаку. Это — нормально. С тех пор, как первый пещерный человек приманил голодного и исхудавшего протоволченка обглоданной до неузнаваемости костью и приучил его кидаться на охамевшего соседа, вечно забывавшего завалить камнем вход в пещеру, в детстве все хотят собаку. А поскольку из детства некоторые так и не выходят, то спрос на собак довольно устойчивый, хотя лично мне обглоданные ножки стульев, прогулки в шесть утра и шерсть на подушке перестали сниться уже годам к десяти.

Вскоре на смену воображаемой собаке пришли воображаемые рыбки. С ними не требовалось выбегать на мороз, когда им понадобится облегчиться, да и шуму от них явно меньше...



Первая партия свежекупленных гуппи вымерла уже через неделю, а вторая протянула недостаточно долго для того, чтобы их стало хотя бы немного жаль. Быть может, не стоило ставить аквариум вплотную к батарее, а кипяченую воду следовало хотя бы остудить? Впрочем, они же тропические...

Потом были хомячки — милые, пушистые и беззлобные. Самец утонул в трехлитровой банке краснодарского подсолнечного масла, а его боевая подруга, одурев от специализированного американо-хомячного корма, сбежала в подвал. Мы ее не винили, от такой жратвы любой бы на стенку полез, но искать с фонариком и мышеловкой тоже не стали. К вольной жизни эти измельчавшие морские свиньи уж точно не приспособлены. Рассказывать можно еще долго, — животных я действительно любил, — но дальнейших подробностей Greenpeace нам не простит. Так что закончим тем, с чего стоило бы начать. Единственный многоногий друг, избежавший Болезненной и Мучительной вследствие моей безалаберности, звался Мымриком, был чистопородным Овцом, никогда не мешал, почти не гадил, вел себя прилично и вообще был молодцом. И жил он в мониторе. Но ведь при таком количестве плюсов такие мелкие недостатки не в счет, верно?

Проблемы с братьями нашими меньшими возникли не у одного меня. То, се, жена, теща и прочие родственники, плохие жилищные условия и недостаток свободного времени... И все же Дроздовым можешь ты не быть, но тварь одну иметь обязан. Так что над созданием альтернативной зверюги трудились в поте лица лучшие умы человечества. И ведь дотрудились! Правда, первая ласточка оказалась рыбкой, и начинающим владельцам виртуального живого уголка приходилось не столько наблюдать за ней, сколько заниматься скрещиванием и выведением новых видов (El-Fish помните?), но старт был дан.

Дальше как с Гагариным: всю хронологию полетов, как бы значимы они ни были, уже и не упомнишь. Были прыгающие в специальном загончике динозавры. И овечки на рабочем столе (Мымрик!) тоже были... И еще рыбки... И собачки... Казалось бы, всем неудавшимся псарневладельцам-зверолюбам давно пора бы удовлетвориться, но БУМ! уже начался. И только получив задание редакции найти зверюгу для сестры друга сына нашего младшего помощника Главного Скрепкохранителя, я понял, что БУМ! в самом разгаре. Каждому по брату, пусть и меньшему — это дико модно и очень доступно. Не хотите присоединиться и откормить себе большую собаку?



HP MOPy Fish

Разработчик Virtual Creatures
Издатель Global Beach
Живность Жабродышащая
Сисзапросы нам не известно, 10,1 Мбайт на винчестере

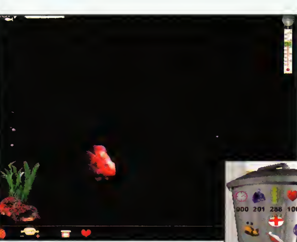
http://193.129.255.102/mopyfish/mopyindex.html

Как ни странно, начались поиски не с собак. Знаете, кто уже месяца три как гнездится в 17'' мониторе нашего Юры, стыдливо прикрывая рабочий стол во время длительного отсутствия хозяина на работе? Рыбка. Уже красненькая, но еще не закусочная. (Юра — это я. Как зовут рыбку, в нашем журнале написать невозможно. — *Прим. отв. ред.*)

Приглядевшись, я вспомнил, что где-то такую уже видел. И даже не один раз. И точно: в результате короткого расследования выяснилось, что рыбка эта шибко модная, хипповая и идет просто нарасхват. И все по одной-единственной причине: она живая. Почитайте мануал, где честно написано: это НЕ ИГРУШКА! Надо регулярно кормить, чистить жабры и менять подгузники!

Для создания рыбки был оцифрован оккупировавший некий разработчиковский аквариум жабродышащий экземпляр, запечатленный на страшной груде фотографий, после чего был добавлен искусственный интеллект, равного которому нет ни у одного реального прототипа... Тут полагается рявкнуть: «Верю!» и отправиться за бесплатной демоверсией. Но не все так просто под луной.

Рыбешка на поверку оказалась не простым окунем из речки-вонючки, а жутко фирменной, принадлежащей Hewlett-Packard тварью. Если кто не знает, эта компания выпускает очень хорошие принтеры, на которых и завязана вся интрига. Видите ли, кормежка рыбки стоит неких абстрактных очков. Оборудование аквариума (ах, знали бы вы, как здорово в конце недели прикупить термометр и пританцовывающее растение, так оживляющее экран!) тоже отнюдь не бесплатно. Все на свете чего-то стоит. Так вот, заработать эти желанные очки вы сможете, только распечатывая что угодно на каком угодно принтере HP. Как узнал — чуть всех не пзрзззал!



Рыба ответственного редактора важная и гордая. Просто орел, а не рыба. Имя вот только подкачало, пришлось его цензурить. Но ведь имени своего не выбирают.

Ведь в редакции от Юры до принтера как раз той самой марки не больше трех шагов, вот он и наслаждается. Вчера новый наворот показывал: ему Красненькая экран целует... А у меня даже на пузырьки украшательские не хватает! Тьфу! Вот и заводи после этого домашних животных... Не молчаливый друг, а сплошное расстройство.

Да, по слухам, рыбку очень просто взломать, поставив любое количество очков. Не знаю, не пробовал. Но если вдруг... то и у несчастных обладателей других марок принтеров (хотя бы как у меня — Струйный Монохромный производства Волжского вагоностроительного завода) есть шанс. Она же такая... Такая...

Splat! the Cat 3dPets

Разработчик Parys Technografx
Издатель Neechez innovation
Живность Мурка
Сисзапросы Pentium, 20 Мбайт на винчестере, 16 Мбайт RaM, Windows 95

http://www.parystec.demon.co.uk

Потерпев неудачу на фронте мокроплавающих, я в сердцах отправился на поиски злейшего их врага — кисы. Реклама мурок разного качества, пушистости, с разным углом заточки когтей и разводом усов бродит по сети косяками, и сориентироваться было не просто. В результате пришлось отовариваться самой умной, красивой, современной и необычной. И игриииивой... Мурка, заходи.

Сперва меня смутил способ появления нашего чада на свет. Вообще-то я не такой уж и профи в вопросах кошачьей половой жизни, и все же, по-моему, для кошки вылупляться из яйца несколько... как бы это получше... противоестественно. Но вылупляется ведь...

Потом меня смутила тамагочеобразность. Знаете такие пищащие дурными голосами брелоки, из-за которых умные японцы бросаются из окон? Принцип тот же. Нам дается некий виртуальный двор с домиком и кучей ненужных приспособлений, где котенку и предстоит расти, а в наши обязанности вменяется подсыпать ему консервов в миску и развлекать животное по мере желания. В общем, все вредные тамагочные симптомы налицо.

И все-таки эту зверюгу я быстро зауважал.

Во-первых, она с детства очень много думала. Я сам столько не думал, сколько она. Да никто бы не смог думать с такой скоростью о еде, потом о игре, потом о сне, через пять минут — опять о еде... Но сердце кошколюба тихо радовалось: мой воспитанник — разносторонне развитая личность. Каждая мысль наглядно демонстрировалась в небольшом облачке, всплывающем чуть выше правого уха питомца. «Z-z-z...» — и вот я уже бегу наливать воду в миску, чтобы киска попила перед сном. «Заводная мышка»? Вытаскиваю из загашника мышь, которой приходится управлять, как в банально-дубовой стратегии... Зато Мурке ВЕСЕЛО! Достаточно посмотреть показатели «счастье» и «здоровье» — и сквозь надутые щеки начинает просвечивать удовлетво-



И так катается по полу от удовольствия, а еще и мышку просит. Грезит она, понимаешь... Ща, все брошу и пойду ей мышку ловить... У вас случайно одной лишней не завалялось? Или ей моего Net-мауса скормить?..

ренная гордость: зкий я лихой кошатник!

Во-вторых, дворик у киски был не маленький. Да и домик был не маленький, с моей московской квартиркой не сравнить. Пять комнат, сад, гараж... И везде какие-нибудь рабочие механизмы... (А моя Мурка умеет смотреть телевизор и любит компьютерные игры, вот!)

Но у некоторых киса живет месяцами, я же не выдержал и недели. Знаете, почему? Эта зверюга оказалась умнее меня, кормильца! За забором была спрятана игра наподобие крестиков-ноликов: кидая по очереди разноцветные «кругляшки», требовалось собрать четыре монохромных фишки в ряд. На вид — проще простого. Но киска ПОСТОЯННО ВЫИГРЫВАЛА! Причем играть готова была тоже постоянно, забывая про корм, сон, еду... Я «вытягивал» уже по три партии из десяти (однажды четыре, но скриншот не сохранился), когда она умерла от голода и переутомления. Зато «счастье» зашкаливало за 120%. Вместо мысли над правым ухом появился нимб и... Да будет земля ей пухом. (Бе-бе-бе! Так тебе и надо, ботанка!)

Ну, а дальнейшее расследование показало, что фирма-разработчик-дрессировщик строгает не только гениальных кошек, но и собак, и рыбок, и даже зеленокожих худощавых пришельцев. Причем продает их тоннами — по 100 000 коробок и больше... И кому нужно такое количество четвероногих с IQ больше, чем у хозяина?!



Холодильник уже пуст, а далматин все ест да ест... И что вырастет из этой зверюги?! Одно из двух — либо сенбернар, либо «кавказец».

Не обращайте внимания на огромные глаза. Это они просто перепуганы. До смерти. Друг другом. Потому как маленькие они еще и пугливые. Вот подрастут — такое начнется...

Dogz-3 & Catz-3

Разработчик Parys Technografx
Издатель Mindscape Ent.
Живность Пушистые и задорные непонятнюкты
Сисзапросы 486 Dx2 66 МГц или >, 16 Мбайт RAM, Windows 95

http://www.petz.com

К счастью, раздражающим коэффициентом умственного развития страдают не многие, иначе разведение и одомашнивание непризнанных нобелевских лауреатов давно бы превратилось в забаву для зстетствующих отщепенцев.

После продолжительных поисков в Сети выплыл целый выводок домашних животных, претендующих именно на звание домашних. Милых, пушистых, родненьких... Кстати, не докучающих и не напрягающих.

И кошки, и собаки. Хотите — взращивайте вместе. Хотите — порознь. Милые до невозможности. Когда в питомнике приходится выбирать между пятнистым далматином, пушистой чау-чау или несчастной дворнягой, хочется просто взять сразу всех. Сантименты, сантименты... Но больше двух в одни руки не дают.

Взятое из питомника животное можно и нужно обихаживать, но не постоянно, а ровно в той же степени, что и настоящую собачку. Да, прогулки вроде как не нужны. Но вот питание обязательно регулярное. И на пляж иногда ходите, им нравится...

А знаете, как они резвятся, если выпустить сразу пару? Подросший щенок (растут, еще как растут! Мой за пять дней в холке сантиметров на тридцать вырос!) кошку не приемлет и гоняет по всему десктопу, но вот в детстве — просто любо-дорого смотреть. Нежатся, ласкаются... Если что не так и отношения зашли слишком далеко (пуритане, будьте бдительны!) — можно и пошлепать. Обидится и с грустной мордашкой уйдет куда-нибудь

Эту картинку можно рахзмножить и пустить в обрамление, артом.

Десять причин,

по которым виртуальной собаке будет у вас лучше, чем настоящей

- Ей не придется вставать в шесть утра, чтобы выгулять вас перед работой.
- Ей не придется подносить вам дурно пахнущие тапочки.
- Ей не придется вас дрессировать.
- Ей не придется терпеть «настоящую собачью еду» и ваше разгильдяйство.
- Она не сможет заразиться от вас блохами.
- У нее будет не маленький коврик у двери, а целый рабочий стол.
- У нее будет больше времени, чтобы оставаться наедине с собой.
- У нее будет любое количество жизней и единственный враг — «format c:».
- У нее будет несколько тысяч родственников во всех концах света.
- И, наконец, ей не придется жить с вами круглосуточно. А это, поверьте, не так уж мало значит.



в уголок. Зато если почесать за ухом, животное буквально растает от удовольствия! По ним ВИДНО, что они чувствуют, недаром в... игру? если бы, в питомник! встроена специальная возможность: фотографии на память. Щелк... Щелк... и так пока винчестер не забьется до последнего килобайта...

Между прочим, любой из ваших питомцев намного умнее некоторых (не будем тыкать пальцем), просто умничает по-своему, по-домашнему: если бросить на экран предмет (мяч, щетку для мытья посуды или освежитель воздуха — шкафчик со шмотками большой), он нерешительно подойдет, понюхает, потрогает лапой и попробует на зуб, пока не изучит полностью, что, зачем и как. Забавно просто наблюдать. С фотоаппаратом. Теша себя надеждой, что снимать родных — это еще не значит быть папарацци...

Минус и у кошек, и у собак только один. Однажды они тоже умирают. А потом, когда бродишь по местному кладбищу и читаешь посвященные таким же, как резвящийся на твоем столе ни о чем не подозревающий щенок, стихи, становится очень грустно (каюсь, пока не завел себе такого же — было очень смешно).

Хотя говорят, что все псы попадают в рай. Даже виртуальные.

W.I.P (woof in peace)



Вот именно в эту подлую игру меня все время и обыгрывают! А вы говорите, человек — венец творения. Венец творения — Мурка. Однозначно!



Разработчик Creature Labs
Издатель Mindscape Ent.
Живность Лысые и костлявые непонятнокты
Сисзапросы разные

http://www.creatures.mindscape.com

Хех, ну и раз уж заговорили о животных, давайте и о виртуальных... детях. Нет, что вы, к сайберсексу не призываю! Хотя... maza@mail.ru и... Нет, давайте по порядку.

Была пару-тройку лет назад, когда еще появлялись оригинальные жанры и игры, компания, всю свою сознательную жизнь посвятившая разработке искусственного интеллекта, но так, увы, его и не разработавшая. Хотя подобралась близко. Предельно близко.

С горя компания решила воплотить свои разработки в какой-нибудь не совсем обычной игре. «Никаких монстров в шутерах уму-разуму учить не будем!» — гордо заявили они.

Как вы понимаете, все у них получилось. Сначала придумали Мир. По сложности и запутанности он не уступает Вангерам, если кто пробовал — поймет. Наша же часть мира первоначально ограничилась небольшим закольцованным кусочком с морем, домиком, смотровой башенкой... Кусочком абсолютно плоским, наполненным чудными механизмами, звуками, в конце концов — правилами.

Не знаю, кто придумал Норнов, но этому человеку надо поставить памятник. Создать такое милое и необычное существо дано не каждому. Норны и были основными поселенцами этого Мира. Кроме них были еще грендели — дикие и злобные твари, способные норнов укусить или даже заразить (!).

А кроме того, в Мир были внедрены все наработки искусственного интеллекта. И мир ожил.

Масштабы первого Creatures могут просто рассмешить: один-два грендела и семейство норнов в игре. Все! Но не в масштабах счастье.

Любой норн вылупляется из яйца, это для них, в отличие от кошек, вполне нормально.

Рождается он маленьким и слабеньким, не способным даже передвигаться. Приходится с помощью разноцветных игрушек заманивать его к обучающей машине и учить простейшим словам и действиям: подойди, толкай, возьми. Или влево, или вправо...

Почему заманивать? Наша власть над миром минимальна. Это же не god-sim! Мы можем взять норна за шкирку и оттащить туда, куда требуется. Но, как в мудрой восточной поговорке, ЗАСТАВИТЬ его невозможно. Только научить. Норн разумен, и только он вправе решать, что ему делать.

Зато мы сможем общаться с ним посредством слов. Но только тех, которым научили. Или какие он запомнил. Знаете, как сложно управлять чужой жизнью и контролировать ее, когда от тебя ничего, по сути, не зависит?

— Подойди к морковке.

— Не, ломает... — мысленно отвечает норник и идет осматривать приглянувшуюся игрушку.

— Ну, подойди! Ну, хочешь, я на колени встану?!

Вот и все, на что вы способны... А зараженный гренделом (ненавижу!) любимец ложится в уголке и не реагирует ни на что. Ты несешь ему морковку, а он не способен ее съесть... Очень НАСТОЯЩЕЕ ощущение: кто-то так нуждается в твоей заботе! И ты должен ее проявить. Собственно, не игра, а настоящий «будильник» скрытых материнских и отцовских инстинктов...



Между тем норник растет, умнеет. Сам приходит на огород за морковкой и кормится до отвала. Сам отправляется в путешествия. На свою голову.

Но самое интересное начинается потом, когда вы подращиваете ему пару и... грхм... размножаете. Генетикой никогда не занимались? Представляете, каково это — выращивать на протяжении поколений (недель!) новую расу, например, со специфическим ростом, цветом глаз, поведением, умственным развитием? Между прочим, забот со временем становится меньше — норны-родители сами учат детей говорить, показывают им мир, etc.

Сейчас у игры — тысячи вернейших фанатов по всему миру. Люди рисуют новые локации, новые предметы, занимаются генетикой и обмениваются питомцами (и такое возможно). Некоторые умудрились, например, скрестить норнов с гренделами, а некоторые даже вывели норна с постоянным содержанием гемоглобина в крови. То есть не нуждающегося в пище. И не стареющего. Бессмертного!

Игра тоже не стоит на месте. Скоро — третья часть. Новые возможности, новые параметры и предметы, но сохранится и старое — отсутствие всяческих границ для совершенствования.

Попробуйте. Прекрасное лекарство от одиночества.

Ну, а неказистый внешний вид... Какая разница, какие будут крылья, ноги и хвосты? Главное, чтобы хозяин попался хороший!



Игр выходит с каждым днем все больше. Близок тот момент, когда профессия игрового журналиста будет входить в десятку самых опасных, а редакторам по утрам заботливые ответственные секретари будут приносить молоко в своих теплых, мозолистых руках. За вредность. А еще очень скоро игр станет столько, что ни один геймер не сможет лично просматривать их все и тем более во все играть. И это нормально: ведь ни один любитель кино, даже самый повернутый, не пытается посмотреть все фильмы, выходящие на киноэкраны. Вместо него этой неблагодарной работой занимаются профессиональные кинокритики, которые, рискуя здоровьем, сперва смотрят на фильмы, а потом про них пишут, и уже на основе этих написаний кинолюбитель идет в ближайший кинотеатр или остается дома и сосет лапу... простите, читает книгу.
Вот и мы, критики игрового мира, сидим, мучаемся, играем в Tiberium Sun и Drakan, Amerzone и Pandora's Box (бррр, прямо дрожь пробирает), а все для чего? Чтобы вы, игроки, не портили свое здоровье, сидя перед мониторами, а больше времени проводили на улице, наслаждаясь холодным осенним дождем.
А если серьезно, то поиграть есть во что. Тем более, что сейчас мы живем в то счастливое

ОБОЙМА

время, когда игры выходят одновременно и красивые, и более или менее интересные. К ускорителям все давно привыкли, геймеры требуют осмысленных игр, а не просто кучу красивых мегабайт на трех компактах. Ловите момент, господа, так как грядут великие перемены. На пороге стоят геометрические ускорители, которые знаменуют собой новый виток спирали. Опять все будут где-то в течение года бегать и радоваться освещению в реальном времени дерева с кучей трехмерных листочков (это я о глубоко оскорбившей меня технологической демке, появившейся совсем недавно. Там дерево растет со скоростью 3 кадра в секунду — красивое, никто не спорит, но, блин, так тормозит!), призванных демонстрировать все достоинства этих самых геометрических ускорителей.
Но пока вроде живем...

P.S. Не здороваюсь и не прощаюсь — нам еще долго предстоит жить в одной палатке.

Данила Матвеев


82
Respect INC
Drakan: Order of the flame
85
88
Civilization II: Test of Time
Braveheart
91
96
Darkstone
Князь: Легенды лесной страны
100
Amerzone
105
Pandora`s Box
108
112
NBA Inside Drive 2000
Hidden and Dangerous
115
119
Fly!
NFL Fever 2000
123



RESPECT INC

Торик

Я бы в гангстеры пошел...

У каждой игры есть идейный предшественник. У веселого семейства Кваков — «Дум,» у «Дума» — Wolfenstein 3D. Та же «Дюна 2», между прочим, не кто-нибудь, а прабабка Tiberian Sun. Интересно, а кто был идейным предшественником тетриса? Может, Кубик Рубика?

Но! Сейчас мы рассматриваем **Respect Inc**, идейным предшественником которого я хотел бы назвать незабвенного Kingpin'а.



Паспорт

Respect Inc

Жанр: Arcade/Adventure
Разработчик: Pure Entertainment
Издатель: Pure Entertainment
URL www.pureentertainment.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x

Менее идейные, но тоже... предки — Pizza Tycoon, Syndicate, Legal Crime. Но у них нет кингпиновского шарма, нет схожести сюжетов и концепций. В конце концов, «Кингпин» просто незабываем. Кстати, даже Духу понравилось — помните, как он в августовском номере? А Духу редко что нравится... «Кингпин» очаровывает романтикой преступного мира, «Кингпин» увлекает хорошо сделанным сюжетом, «Кингпин» поражает реализацией — это не цитирование виртуальных сотоварищей, а мое личное, можно сказать выстраданное мнение. А тут нам выдают на-гора какой-то Respect Inc, который тоже хочет выбиться в люди да еще и за счет идеи парней из Xatrix. Ну-ну. Эти две игры — братья, но не близнецы. Может, даже не родственники.

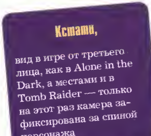
На свободу — с чистой совестью

В «Кингпине» абсолютно безымянный товарищ начинал свою карьеру без денег, практически без оружия, сжигаемый желанием отомстить всем плохим (по его скромному мнению, разумеется) и параллельно занять место босса.

В Respect Inc простой и тоже безымянный сицилийский парень, вполне молодой, со своей кепкой напоминающий солиста AC/DC, бежит из простой сицилийской тюрьмы. Причем так усердно бежит, что заносит его в какой-то порт (Палермо, кажется, — видеоролик жуткого качества и

местами то тормозит, то наоборот пропускает кадры), где герой умудряется споткнуться и упасть в огромный ящик. Этот ящик подхватывает лебедка, и парень абсолютно случайно попадает на судно, плывущее в далекую и неведомую Америку.

И вот он там. Все вроде бы в порядке. Но он один, у него нет ни приличной одежды, ни денег, ни друзей в странном городке Elmer City. Именно от вас зависит, сможет ли он справиться со всеми проблемами или сгинет в сточной канаве уездного городка...




Темно. Улица. Страшно. Меня все боятся, и я всех боюсь. Просто они бегают быстрее, поэтому уже дома, а мне быстро передвигаться тяжело — полновот я немного. Но я тоже изо всех сил тороплюсь домой, домой, домой!

400 относительно честных способов...

В игре большое значение имеет такое понятие, как «уважение» (respect). Уважение — это ваша энергия, которая уменьшается, если вас подстрелили, и



увеличивается, если: а) пройти очередной уровень, б) купить костюмчик новенький, который высоко поднимет авторитет, а стало быть и уважение.

Этот самый respect необходим, чтобы сколотить свою банду. Как пела моя любимая группа Queen: If you can`t beat them, join `em! Типа стоит за углом автоматчик с томмиганом и готов пристрелить любого, так сказать, за пригоршню долларов. Но уровень уважения у него куда ниже, чем у сицилийского бандита, — это показывает его синий лайфбар, который становится виден, если повернуться в его сторону. Подходим, жмем кнопку Action. «Привет, братела. Ты че, левый, че у тебя за пиджак, че за вид такой хмурый? Пошли со мной, я тебя на дело пристрою, бабки лопатой грести будешь!» Тот резко соглашается и попадает под руководство игрока. Если у человека есть хорошая пушка, а уровень уважения выше, чем ваш, то надо исподтишка подойти к нему, пострелять маленько и, когда его уровень сами понимаете чего станет меньше вашего, быстро нажать Action. Все, он ваш. Немного потрепанный, но все же готовый служить новому боссу честно и до конца жизни.

Конец обычно настает быстро. Достаточно отправить его обижать каких-нибудь более-менее приличных врагов, как ему конец и настанет. Хотя ребят с оружием и приличным уровнем этого самого respect надо беречь. Некоторые, например, беглый каторжник из второй миссии или медвежатник из пятой, нужны для выполнения миссии. Особенно берегите медвежатников, бухгалтеров и киллеров — всех их нужно нанимать за деньги, а баксы... Ох, баксы... Чтобы не обнищать вконец, придется обложить данью окрестные дома.

В отдельных миссиях вы с самого начала располагаете несколькими подручными, причем кое-кого из них уважают сильнее, чем вас. Наверное, на пиджак денег хватило.

Уважение — это ваша энергия, которая увеличивается, если: а) пройти очередной уровень, б) купить костюмчик новенький.


Боже, он меня увидел! Что делать, что делать... Он же меня догонит и отнимет моего маленького, зелененького крокодила с красными ушами. Вот такой я шизанутый

Вот это шмотки. Стоит купить, как уважения сразу — просто тонны. Огромное количество уважения, полосатого такого, желтого или зеленого. Вот какое больше кровится?

Кстати, о пиджаках. По ходу придется: а) сколотить банду, б) купить авторитетную одежку, в) обложить прилегающие дома своим «налогом», г) заставить всех вокруг выпить на брудершафт и стать самым авторитетным мафиозо в округе. Округа подразумевает всю Америку — от Elmer City до Сан-Франциско (точнее, тамошней тюрьмы Alkatraz) и, в итоге, Лас-Вегаса — оплота мирового бандитизма.

Стрелочники

Передвигаемся клавишами курсора — нормально. Кнопки Fire, Action, Holster Weapon — тоже ничего. Оружие нельзя перезаряжать — лишаемся кнопки Reload. Годится. С собой можно таскать только одно оружие — либо пистолет, либо томмиган. Динамит используется в режиме «Оружие убрано». Посылаем Next/Previous Weapon к черту. Но. Подбирая парней в свою банду, вы можете ими еще и управлять, а это уже две кнопки — «Переключаться между бандитами» и «Переключиться на героя». Карта есть. Для нее тоже отводится две клавиши — «Включить карту» и «Увеличить/уменьшить масштаб карты». Приказы NPC отдаются непосредственно при нажатии Action.



А теперь главная проблема: как только вы попадаете в главное меню, независимо от того, зашли вы в игру или просто померли, — раскладка скидывается на клавиши по умолчанию. Все. Это смерть. Диагноз. Беда.

«Я вижу врага, он меня не видит»

Вид в игре от третьего лица, как в Alone in the Dark, а местами и в Tomb Raider — только на этот раз камера зафиксирована за спиной персонажа. Лицо героя можно увидеть лишь в немногочисленных заставках на движке Respect Inc.

Вспомнилось мне существование некоего гипотетического акселератора на родной видеоплате — Matrox Millenium II. Игра не просто пошла — она побежала!

Мистическое слово Voodoo, как ни странно, не помогает. Я запустил сперва игру, используя драйвер Voodoo под DirectX 6, «Респект» безбожно тормозил. Затем вспомнилось мне существование некоего гипотетического акселератора на родной видеоплате — Matrox Millenium II. Игра не просто пошла — она побежала! Графика почти не изменилась, но зато играть стало намного приятнее.

Эта музыка будет вечной!

Джаз. Классический джаз, тоже в виде треков, так что можно слушать в музыкальном центре или магнитофоне, за неимением первого. Рекомендую к частому прослушиванию на ночь, не зря же я ей целый абзац посвятил.

Respect Inc способна занять вас на пару вечеров и заставить полюбить этих мультяшных рисованных героев, попытаться достичь той самой американской мечты настоящего гангстера.

P.S. Залез я-таки в мануал и вычитал, что главный герой — не «безымянный сицилийский парень», а мистер Chubsy Malone. Вот так-то! MG



Сбылись мечты. Стою я в МОЕМ городе, опираюсь на МОЙ забор, читаю СВОЮ газету... А изжога все мучает и мучает.





DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Женские дела

Роланд

Женщина. Опять женщина. Куда ни посмотри, везде существа женского пола пытаются добиться **равноправия** с существами мужского пола. А зачем им это, спрашивается? Тем более, что в некоторых областях человеческой деятельности избыток женщин несколько утомляет.

Ну что, догадались, к чему это я? Правильно, сейчас буду гнусно наезжать на любимицу многих граждан и товарищей, признанную красотку сетевых трущоб и просто несуществующую личность — Лару Крофт.



Но не рассчитывайте увидеть на странице потоки грязи, пытающиеся запятнать эту чистую и высокоинтеллектуальную персонажиху. Достаточно и того, что моя неприязнь к ней анонсирована. Для многих этого более чем достаточно...

А теперь к делу. Кое-кто пытается сейчас заработать деньги на волне популярности виртуальных женщин, поэтому и игр с главными героями соответствующего пола выходит немерено. Одной из таких игр и стал Drakan: Order of the flame.

Дабы не мучить читателя, скажу, что Drakan — весьма неплохая игра. Но хороша она не потому, что главную роль играет сами-знаете-кто, а, скорее, вопреки этому.

...Много тысяч лет назад за краем мира лежала огромная страна. Ее в основном населяли мелкие племена, о которых не осталось даже воспоминаний в самых древних хрониках.

Но установленный порядок постепенно менялся. Возникли две расы, которые даже теоретически не могли существовать на одной территории. Эти расы — Люди и Драконы...

Сложно даже представить себе существ, менее приспособленных к совместному существованию. Где бы ни встретился человек с драконом, встреча обязательно заканчивалась дракой. Вернее, не дракой, а самым настоящим смертельным поединком. Через

Паспорт

Drakan: Order of the flame

Жанр:	аркада
Разработчик:	Surreal Software
Издатель:	Psygnosis
URL	www.psygmosis.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3Dfx





несколько столетий стало очевидно, что если быстро не принять меры по примирению людей и драконов, скоро не останется ни первых, ни вторых. Решение нашлось быстро, так как вымирать не хотелось никому. Люди и драконы подписали пакт о взаимовыгодном сотрудничестве и ненападении.

Довольно быстро повсеместно воцарился мир. И все было бы хорошо, если бы не одно «но». На пограничные поселения постоянно нападали небольшие отряды странных и ужасных существ, которые, не зная жалости, вырезали целые деревни, а детей и молодых мужчин угоняли в рабство.

Надо было защищаться. И вот в один прекрасный день с помощью





магического артефакта, который называли Dragonstone, был создан отряд людей и драконов, вернее, людей на драконах. Но это были не просто всадники на больших ящерицах. Это были воины, с помощью артефакта объединившие свою жизненную силу с жизненной силой своего «скакуна». Получившуюся небольшую «драконницу» назвали Order of the Flame.

Можно еще долго рассказывать о том, как отряд Order of the Flame пытался превратить разобщенные королевства в одну империю, как появились у миссионеров на драконах первые враги, почему началась Темная Война и чем она закончилась. Но, ограниченный жесткими рамками журнального пространства, я вынужден все это пропустить, и, может, оно к лучшему, так как предыстория Drakan'а отличается весьма значительными размерами.

В общем, много чего произошло, но нас это не интересует. А интересует нас вот что...

В одной деревне мирно жили брат и сестра. Родителей у них не было (вернее, они когда-то были, но к моменту начала нашей истории их уже точно не было), поэтому ответственность за воспитание брата целиком и полностью лежала на девушке, звали которую просто — Rynn.

И вот однажды шла она с братом в деревню, никого не трогала, как вдруг из кустов набежали злые и противные монстры и уволокли брата с нездоровой целью сделать из него раба. Сама Rynn вынула меч, немедленно получила по чайнику и потеряла сознание. Пока она пребывала в этом захватывающем и противоречивом состоянии, ее родную деревню сожгли до основания, а жителей перебили. (Интересно, ее саму почему в рабство не уволокли? Монстры, наверное, тоже феминисты... — Прим. отв. ред.) Очнувшись, девушка решила, что с подобным безобразием мириться нельзя. Отсюда проистекают и задачи игры: найти брата и примерно наказать врагов, посмевших сжечь родную хату Rynn.



Уф!

Ну и предыстория. Длинная и замороченная. Но все не так страшно, как кажется: играть в Drakan можно вообще не зная предыстории и не интересуясь хитросплетениями сюжета, так как хотя разработчики и определяют



жанр игры как action/adventure, она все же в основном action, а уже потом adventure.

Играть придется, ес-сно, за эту самую Rynn. Вид от третьего лица дает прекрасную возможность наслаждаться зрелищем героини сзади. Но, в силу некоторых особенностей движка, этот процесс не так захватывает, как может показаться.

В поисках пропавшего брата вам придется пройти через весь континент, сражаясь с бесчисленными ордами разных гадов и разгадывая головоломки.

Местность сделана просто прекрасно: ландшафты по-настоящему красивы и четко спланированы. Холмы, реки, озера и моря, сгоревшие деревни и таинственные храмы. Красота! Единственный недостаток подобных пейзажей — необходимость пробегать огромные расстояния только для того, чтобы выяснить, что надо было поворачивать не там, где повернули вы.

Rynn вынула меч, немедленно получила по чайнику и потеряла сознание. Пока она пребывала в этом захватывающем состоянии, ее родную деревню сожгли до основания, а жителей перебили.

Но, разумеется, пробежки приходится совершать только до тех пор, пока не появится дракон. При наличии сего полезного зверя бегать на большие расстояния немного глупо.

А дракон появляется довольно быстро. Сами понимаете, ощущение полета — штука не из рядовых, да и драться верхом на колоссальной ящерице мне еще не приходилось. Довольно занятно, надо сказать.

Сражаться придется разнообразным холодным оружием, а также стреляя из лука. Колюще-режущих приспособлений довольно много, но зато они не отличаются разнообразием. Мечи, топоры, булавы... да и все, пожалуй.

От того, какое оружие в данный момент находится в нежной ручке Rynn, покрытой мозолями, зависят движения героини. Хотя, на самом деле, они зависят от многих вещей. Например, Rynn — первый персонаж игры, который умеет плавать на спине, а также совершенно естественными движениями удерживаться на глубине.

Но мы отвлеклись.

Дракон тоже не от мачехи родился, поэтому и с вооружением у него все в порядке. Другой вопрос, что оружие дракона исключительно магического происхождения, что в принципе естественно. Летающая ящерица стреляет различного рода магическими зарядами — начиная от традиционных файрболов и заканчивая чем-то не вполне понятным, но зато очень мощным и состоящим из мороженного углекислого газа, по крайней мере с виду.

Вот, собственно и все, что можно сказать об игровом процессе. Да, враги разнообразные, а оружия много, да, пейзажи отличаются редкой красотой и реалистичностью, как ни парадоксально звучит это слово применительно к фэнтезийной компьютерной игре. Но на этом описание игровых событий непринужденно подходит к концу — они повторяются на протяжении всей игры, и так во веки веков, аминь...



Зато есть что сказать о графике.

Очень хорошая графика! Просто очень хорошая! Несмотря на то, что количество полигонов на одного героя/монстра не превышает среднестатистического количества для современной игры, все смотрится просто прекрасно. Поддерживаются все современные ускорители, 32-битный цвет с энтузиазмом присутствует. А тени! Это вообще моя слабость (применительно к играм, разумеется). Когда девица мчится по вечернему лесу, то мало того, что тени вытягиваются и исчезают по мере «пробегания» мимо источника света. У Rynn волосы собраны в «хвост», и тень от этого самого «хвоста» болтается на бегу вместе с ним! Такого еще нигде не было.





А кровь, которая брызгает из монстра, если по нему хорошенько стукнуть! А прыжки в воду, когда брызги разлетаются во все стороны и по поверхности водоема идут круги... Много чего еще есть хорошего в этой игре...

Даже многопользовательская игра — и та хороша, что для экшна с видом от третьего лица вещь небывалая. Секрет успеха прост: никогда на драконах в «царя горы» не играли? Нет? А напрасно, батенька, очень приятная штучка-с!

Ну вот... Игра получилась необычная, потому что нестандартная. Играйте в Drakan, господа, играйте, ибо дело того стоит, а Tiberium Sun лично моих надежд не оправдал.

А если бы главный герой был мужик — цены бы игрушке не было бы!

Вот такой я феминист. MG



CIVILIZATION II: TEST OF TIME

Торик

Не цивильно, граждане!



Паспорт

Civilization II: Test of Time
Жанр: походовая стратегия
Разработчик: фанаты Civilization II
Издатель: Hasbro Interactive
URL www.hasbro.com

Системные требования:
Процессор: P 100
RAM: 16 Мбайт
Windows 95/98

Я вспоминаю 1996 год. «Четверка» с восемью мегами в то время считалась достаточно рулезной машиной, но игры уже постепенно переползали на Win32. Выходящий в скором времени Red Alert собирался делать ручкой пользователям DOS, и те в панике бегали по лесам в поисках места для зимовки. Обстановка накалялась, всему играющему населению казалось, что пора либо вешаться, либо грабить банки, чтобы хоть на P 100 сотый хватило. Но пришла **Civilization II**, и все утихомирились, ибо игра была великолепна и вовсе не жаловалась на отсутствие Пня-100/16. Хотя на восьми мегах отказывалась озвучивать послов. Этакий намек.

Прошло три года. P II с 64 мегами оперативки считается компьютером среднего класса. Грозить некому и нечему, игры прекрасно идут на указанной выше конфигурации, революции не предвидится (NV 10 и Napalm — не в счет). Выходит Civilization II: Test of Time. Все ликуют, крутят фонарики полчаса, бегут по магазинам в поисках продолжения Легенды. А что получается?

Получается вовсе не легенда, а какой-то почти левый add-on. Причем не просто Scenario Pack или какой-нибудь вылизанной до юнита TC к величайшей игре всех времен и народов, а небольшой такой сборничек. Их тут целая куча! Кого? А вот кого.

Во-первых, это —

Civilization II: Test of Time Extended

Измененный по сравнению с оригинальной игрой дизайн карты и юнитов — вот, собственно, и все. Наука осталась прежней. Юниты занимают теперь одну клетку плюс восемь вокруг нее, так

что вплотную подойти к союзнику не удастся, не говоря уж о том, что города придется обходить за тридевять земель. Фаланга может без проблем замочить наездника на слоне — если слон будет находиться на «неудобной» клетке, а фаланга — на «удобной» Во второй Civilization все было немножко по-другому, действовало некое соотношение (заранее запрограммированое, разумеется) повреждений/защиты.

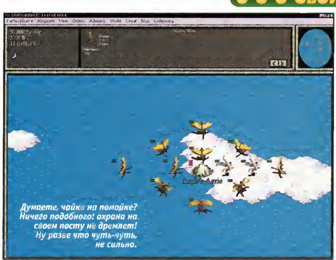
Одной из тех вещей, которые заставляли меня догнать и перегнать другую нацию в области постройки Чудес, были видеовставки. Я вспоминаю чудеснейшие ролики про Великую Китайскую Стену, про Колосса Родосского — это было действительно великолепно. Так нет, вырезали с особым цинизмом в пользу абсолютно непонятно к чему относящегося вступительного мультика. Жаль. Но вырезали мультики — вставили add-оп'ы. И следующим дополнением будет -

Fantasy Worlds

Своего рода mission pack на тему фэнтези. Авторы попытались запихнуть концепцию мира фэнтези (отсюда и название) в рамки концепции «Цивилизации». В общем-то похвально — их примеру последовали и Cavedog, создав свою TA: Kingdoms, фэнтезийную стратегию на основе правил Total Annihilation. Но лично я таких потуг не одобряю — все равно что играть в «Квейк» с текстурами, оружием и врагами из Duke Nukem 3D.

И что мы получили? Во-первых, случилось тотальное переименование старых юнитов без изменения их характеристик. Как был колонист с ADM 0/1/1, так им и остался. Единственная фича — юнит одной расы внешне не похож на аналог другой. Не впечатляет, зато вносит никому не нужное разнообразие — какая разница, как он выглядит, если по сути это одно и то же?

Еще появились подземный, подводный и поднебесный миры. В общем-то, этому «нововведению» уже лет семь будет — достаточно вспомнить Might and Magic III-IV с его темной стороной Xeen или Master of Magic с «адским» миром, созданный на движке первой «Цивилизации».


Думаете, чайки на помойке? Ничего подобного: охрана на своем посту не дремлет! Ну разве что чуть-чуть, не сильно.




Те, кто насытился Sid Meyer`s Civilization II, в сборнике ничего нового для себя не найдут.

Чудеса нашего с вами света сменились на аналоги из мира эльфов/гномов. Как насчет того, чтобы разработать технологию создания легендарного меча Экскалибур? А что вы думаете по поводу Глаза Одина? Все чудеса, как и обычно, требуют великого множества строителей, что отражается на бюджете и развитии страны в демографическом смысле.

Интересность почти нулевая. Нет, посмотреть-то можно, для общего развития. Фанаты фэнтези, возможно, обратят свое внимание, оторвавшись от Асприна и Шумилова, но в очередь выстраиваться не будут. Ну а тем, кто от Толкиена переметнулся к Стругацким и Лему, посвящается следующий add-on, носящий название -

Sci Fi

Оказывается, Сид Мейер в своей «Альфе Центавра» немного умолчал о том, что было между





Вот такие вот грудастые мужчины заменили [illegible] великие памятники! Грустно это, грустно...

секундой вылета корабля в далекую систему и секундой приземления в этой самой системе. Но нашлись добрые люди, которые все нам подробнейшим образом рассказали: да, был корабль, да, летел на Альфу Центавра. Ан нет: некая неведомая сила возьми да и притяни корабль к какой-то левой планете. Приplanетились наши путешественники и начали обычные разборки — кому командовать, а кому полы мыть. Противников коллективного труда набралось на несколько десятков группировок, которые разошлись по новообретенному миру и начали возводить укрепления.

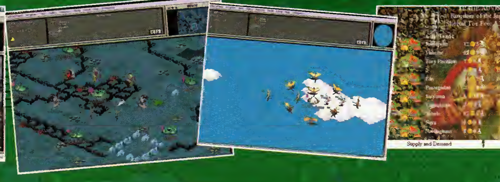
Появились подземный, подводный и поднебесный миры. В общем-то, этому «нововведению» уже лет семь будет

Почти все участники — люди. Часть хорошо воюет, часть хорошо изучает инопланетные науки.



Голдлиф пошел войной на Манеди. Если манедяне победят, то голдливцом будет плохо, если голдливцы победят — не будет пощоды манедяном. Вот токоя вот ситуоция!





Каждая «раса» по-своему неплоха. Здания абсолютно новые, даже названия поменяли.

Если в оригинале джип мог напасть на трех всадников и потерпеть поражение, то и теперь глайдер может наехать на трех охранников и разломаться в кусочки. Изменилась графика. Нечто между Civilization II с очень темной цветовой гаммой и SMAC до патча. Смотреть противно. Юниты теряются во всей этой темноте в две секунды. Реально в «Альфу» играть интереснее, хотя бы из-за новых правил, графики, процесса. А если вам нужна некая конкретная вселенная, имеющая свои правила и действительно прошедшая Test of Time, то вам подойдет следующий add-on — точнее, состоящий особняком сценарий под очень независимым названием -



Midgard

Собственно, Мидгард — это некий существующий в воображении североевропейских старообрядцев мир. Пояснение: по скандинавской мифологии, существует нижний мир Хель (он же мир мертвых); срединный мир, мир людей — он же Мидгард; и высший мир, мир богов — Асгард. Так что готовьтесь вместо современных научных изобретений изучать Одина, могучего Тора, его хитрющего брата Локи и далее по списку.

Сюжет заключается в том, что некий Вольсанг, тихо-мирно спавший в своей магической тюрьме, нечаянно проснулся и подумал: «А почему бы мне не завоевать этот Мидгард? До богов людям далеко, и их мир будет моим!» Как вождь людей и просто ответственный за свою расу, игрок должен набрать войск побольше и разобраться с Вольсангом по-мужски — все на одного. Можно как следует напрячься и изобрести (и, соответственно, создать) огромную катапульту, которая самостоятельно выбьет Вольсанга. Можно заручиться поддержкой богов, найдя Бифрост — радужный мост, соединяющий Асгард и Мидгард. Выбирать вам.

Повторяя пройденное

Те, кто насытился Sid Meyer's Civilization II, в сборнике ничего нового для себя не найдут. Лучше всего поиграть в Alpha Centauri, а если и этого не хватает — можно приобрести Alien Crossfire, который, в отличие от того же Test of Time, представляет собой чистейший add-on.

А если честно, лучше всего погонять Tiberian Sun в преддверии Третьей Волны Цивилизации — Мейер нам обещал! MG



Алис Чирок

BRAVEHEART

Гибсон – храброе сердце



Паспорт

Braveheart
Жанр: strategy & war
Разработчик: Red Lemon Studios
Издатель: Eidos Interactive
URL www.eidosinteractive.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II-233
RAM: 32 Мбайт
SVGA w/2 Мбайт

Год 1286. С правителем Шотландии случилась неприятность. Он... хмм... скончался. Упал с лошади на охоте. Якобы случайно. И оставил наследницу — дочь 3 лет от роду.

Английский король Эдуард I сначала пытался женить на девочке Эдуарда II, своего сына, но, поскольку невеста внезапно умерла и оставила земли **Шотландии** без дееспособного правителя, в 1291 году он, недолго думая, пришел с армией бриттов на незанятые территории и объявил себя верховным сюзереном Шотландии.

Шотландские кланы, конечно, ужаснулись такому повороту событий и решили побороться за свою независимость. Ваша задача — надеть килт и возглавить армию шотландцев, объединив под своим могущественным храбросердцевским крылом кучу разрозненных кланов. В фильме этим занимался Мел Гибсон, а тут, уж не обессудьте, придется вам...

Действие игры переносит нас в мрачное Средневековье. Разработчик из Шотландии — компания Red Lemon Studios — постарался взвалить на ваши хрупкие плечи всю тяжесть жизни тех времен. Самому, видать, лениво было управляться с многочисленными самостийными шотландскими пастухами, которые ну никак не хотят дружить между собой и тем более объединяться для борьбы с противными британцами.

Вообще, узнав о выходе этой игрушки, я даже как-то обрадовалась. Давно хотелось чего-то этакого... например, трехмерной тактической войнушки с элементами стратегии. Нет, правда, что может быть восхитительнее такого набора: боевые топоры и необузданный грабеж? И вот свершилось!

Однако не спешите кидать вверх шапки, зонтики, платочки и другие аксессуары. На деле все оказалось не так уж волшебно. Повоевать хотели? А вот погодить придется. Сначала нужно потратить массу времени и сил на управление своими подданными. Вам предлагается отслеживать все аспекты жизнедеятельности

вашего клана, включая контроль над территориями, городами, армиями, караванами и шпионами.

Игра начинается с одного куска земли, пары армий и пары боевых командиров. С этого момента вы, возглавив кельтские бандформирования, не признающие сюзеренства Эдуарда, должны расширить свои владения и усилить свое влияние посредством дипломатии и военных завоеваний (по большей части именно путем военных действий, поскольку игра снабжена специальным «комбатным» 3D-движком).



Городок наш разделяет река

Самая главная ваша задача — отвоевать завоевания бриттов. Но еще важнее — не потерять оставшиеся за вами территории и последних представителей многочисленных некогда кланов.









Не сводите глаз с ваших деревень, приютившихся где-нибудь в провинции. Деревни — вот наше достояние! Они — оплот и надежда, они снабжают нас всем необходимым, и они же служат сразу нескольким целям. Ну, во-первых, деревня — прекрасная мишень для противника, но она и сборный пункт вашей армии и ваших разработок в области вооружения. Во-вторых, деревня — источник доходов и продовольствия, посредник в торговле и дипломатии. Можно установить автоматический режим самоуправления, и деревня ни разу не попросит у вас совета, что ей делать в том или ином случае. Но такой вариант подходит только для начала, а вот в процессе игры советую взять бразды правления в свои руки. И вообще, не стоит уклоняться от вашей прямой обязанности — осуществления микроменеджмента, поскольку это самая захватывающая часть игрового процесса.

Задания такого рода назначаются из turn-based интерфейса. Отсюда же вы осуществляете микроменеджмент каждого из ваших городов: сколько каждый из них должен производить пищи, какое вооружение сотворять, какие дополнительные сооружения и фортификации строить. Члены ваших кланов имеют рейтинг «счастливости», который легко поддерживать на приличном уровне, пока у вас все накормлены.



Очень важный компонент экономического развития клана — торговые караваны, хотя управление ими является самым болезненным пунктиком микроменеджмента. Фактически этот процесс столь утомителен, а автоматическое управление столь эффективно, что у вас может возникнуть вопрос: зачем вообще существует опция ручного управления?

Действия указательного пальца правой руки

Ох, уж этот палец! Пока вы будете играть в Braveheart, он устанет до невозможности, до онемения и ороговения подушечки. В некоторых местах по ходу игры вам придется кликать так часто и так быстро, что возникнет ощущение, будто вы лично сражаетесь с игрой больше, нежели ваши персонажи со своими противниками. Во всяком случае, я восприняла этот процесс именно так.

Мой вам совет: попытайтесь снабдить ВСЮ свою армию щитами или вручите торговому каравану 77 единиц золота. Непонятно? Когда вы это сделаете, поймете, что я имела в виду.

Боевая стратегия до смешного проста. Превосходящая по численности армия выигрывает сражение. Конец истории.

Бери свой килт, пошли стрелять

Для тех, кто не в курсе: килт — это не оружие, это такая мужская юбка. Шотландцы ее очень уважают. Этот предмет одежды на воинственных представителях шотландских кланов смотрится особенно импозантно, так же, как и накинутые на плечи клетчатые пледы.

Ну, а теперь поговорим о возможностях, способствующих быстрому росту числа ваших ополченцев. Эта фишка — одна из самых замечательных. Шотландская армия растет за счет чего? А за счет все тех же деревень! Вы можете нанять крестьян, вооружить их и всучить им командира, кандидатуру которого они обсуждать не вправе. Вот здесь и проявятся ваши способности менеджера. Если вы наняли людей, значит, обязаны проделывать с ними всякие интересные вещи. Ну, например, такая ситуация: вы решили применить дипломатическую тактику. Я веселилась следующим образом: мой отряд (надо сказать, весьма крупный и не слабо вооруженный) отправлялся к соседям и требовал слияния. Если те не объявляли сразу войну (а такое случалось, и довольно часто), то сдавались на милость победителя, а все их земли и армии автоматически переходили к моему клану. Здорово, правда? И приличия соблюдены, и воевать не пришлось, и лишний кусочек земли удалось отхватить!

Замолвлю словечко о боевых единицах из высшего командования. Очень колоритные фигуры, а главное — необходимые.

Командиры ваших формирований могут не только водить армию в бой, но и выполнять различные специальные задания. Не иметь лидера — смерть для любой, даже самой высокоорганизованной армии. В этом случае ваши воины имеют ряд ограничений. Они не несут караульную службу, не патрулируют территории, не таятся в засадах и, что самое печальное, не занимаются самоподготовкой. Но имея лидера... ого-го, что могут армии! Они принимают участие в широкомасштабных боевых действиях, могут выполнить огромное количество дипломатических миссий, а также операций прикрытия. Эти операции нацелены на то, чтобы затеянная вами кампания прошла как по маслу, без ненужных возможным. Ведь непонятно же, кто есть кто.

Боевая стратегия до смешного проста. Превосходящая по численности армия выигрывает сражение. Конец истории. Можно перекурить и оправиться. Если хотите проверить на практике мои слова, отправьте немногочисленный отряд, вооруженный тяжелыми боевыми топорами и снабженный щитами, в место большого скопления людей с дубинами. Думаете, топоры вам помогут? Ничего подобного, ваш мини-броневичок с щитами будет разорван в клочья!

В Braveheart можно выстраивать ваших вояк, как вам заблагорассудится — хоть каре, хоть полумесяцем, хоть клином... Однако даже самые замысловатые построения не принесут реальной пользы в битве, поскольку распадутся сразу же, как только начнется марш-бросок. Ну не умеют они ходить строем!

лено разработчиком. Вам необходимо будет вручную переключаться с данного режима на ручное управление своей маленькой империей, следовательно, режим «продолженного времени» скорее надоедлив, чем полезен. Откажемся от него, пожалуй.

Еще труднее управлять армией. Поскольку ваши войска непрерывно растут и во время вынужденного простоя (читай: патрулирования) могут запросто дезертировать, нужно время от времени отправлять их на войну. В начале игры

Шотландская армия растет за счет чего? А за счет все тех же деревень! Вы можете нанять крестьян, вооружить их и всучить им командира.









Взятие крепости. Вид сбоку. А можно сверху, но это не так интересно. Самый интересный ракурс — у самой земли. Бравые парни все-же в юбках...

жертв. Опять же, если убьете командира армии противника, тем самым ослабите оппозицию и можете смело требовать безоговорочной капитуляции.

Однако не стоит забывать о вражеском вооружении. В этом плане в Braveheart имеется существенный минус. Дело в том, что во время битвы вы не всегда видите, насколько силен ваш соперник и насколько хорошо он защищен. С вашей-то армией проблем нет, ее вы отлично знаете. Небось, сами одевали-обували... А вот что ждет на поле брани ваших солдат и офицеров, неизвестно. Не забыл ли враг надеть кольчугу? Прихватил ли с собой на войну щит? Этого вы никогда не узнаете. И это плохо. Как же воевать-то в таких условиях?..

И недаром говорят: лучшее — враг хорошего. Чтобы усугубить проблему, разработчик сделал такую бяку — как только ваша армия достигает крупных размеров, отдельные солдаты на поле боя начинают выдавать себя за целое соединение. А посему отдать тактический приказ не представляется

На мой взгляд, это самый печальный момент в игре. Обидно, когда все битвы заканчиваются массовым «свободен». То есть вольно, р-р-а-азой-дись...

Микроменеджмент

Микроменеджмент — суть и основа пошаговой стратегии. Вы должны присматривать за своими кланами денно и нощно. Вы без конца обязаны посылать своих скаутов на разведку соседних территорий, поскольку этот процесс не подвержен автоматизации, и машина не сделает это за вас, в противном случае вы ничего не узнаете об окружающих вас землях.

Вам придется неотрывно следить за своими шпионами, засланными во вражеские города, чтобы успеть отозвать их за несколько дней до того, как они могут быть раскрыты и схвачены. А затем снова отправить их на задание, чтобы пополнить запас свежей информации.

К сожалению, режим «продолженного игрового времени» работает не совсем так, как было заяв-

это не доставляет особых хлопот, но чем дальше вы продвигаетесь по сценарию, набирая дюжины армий и массу городов, которыми тоже необходимо управлять, крошечное недовольство становится проблемой номер раз. Конечно, вы можете распустить свою армию и вернуть людей в ближайший город заниматься земледелием. Потом вы



снова наймете крестьян, создадите из них ополчение, вооружите тем, чем они были вооружены до роспуска, и создадите новую армию, которая рада будет выполнять нудное патрулирование. Возможно, в ней не будет ветеранов, но зато в ней не будет и дезертиров.

Другой способ сохранить боеспособные единицы — отправить солдат воевать. Не всегда это делает шотландцев счастливыми, но вы, по крайней мере, получите от них хоть какую-то пользу, раз уж они все равно рядом. Война начинается тогда, когда вы входите во вражеский город или когда во время дипломатической миссии отдаете приказ атаковать.

С этого момента игра ненадолго провисает, а потом перезагружается уже с задействованным для 3D-битвы движком. Процесс отнимает несколько минут даже на относительно быстрой машине (у меня 333 Celeron), так что можете забыть о плавном переходе из одного



направлении двигаться. А если трехмерную графику помножить на количество тропинок, а потом возвести все это в квадрат и перемножить с объемом... Сложно это все, братцы.

а также на количество эффектов: здесь вам и динамическое освещение, и влияние погодных условий (снег, дождь и, как следствие, грязь на полях сражений), и четко выверенная траектория полета стрелы, и плавный замах боевым топором... да мало ли чего еще! В общем, наслаждайтесь! Только не смотрите на деревья, они ужасны.

Зато юниты смотрятся неплохо. Они отлично отрендерены, в бою ведут себя адекватно и весьма доблестно, а умирают по-настоящему драматично. Вообще, многие стычки похожи на сцены из фильма. Конечно, немалую роль в этом играет озвучка — стрелы свистят, металл звенит и лязгает, кони топают копытами и ржут, щиты крошатся от ударов с характерным деревянным хрустом.

Итого

Braveheart — игра, конечно, неординарная. Чего стоит хотя бы тот

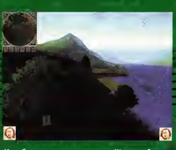




Я поняла, в чем секрет шотландских воинов. Когда они идут в атаку на врага, последние умирают от смеха, глядя на колготки, выглядывающие из-под юбок



Результат длительного мясилова. В конце должен остаться только один! В синей юбочке



Чтобы там ни говорили, а Шотландия очень красивая местность. И разработчики это отчетливо понимают

режима в другой. И вообще, игра замедляется, когда начинаются активные, масштабные боевые действия. Зато есть возможность управлять всей армией сразу. Для справки: управление такое же, как в Myth или в любой другой RTS.

Броня крепка, и танки наши быстры

Braveheart может похвастать войсками более чем 20 видов — тут вам и лучники, и кавалеристы, и арбалетчики, и метатели боевых топоров. Нет, топоры, конечно, никто метать не будет, но на вооружении они состоят. Кроме того, в качестве мощной огневой поддержки используются катапульты, а для осады — осадные башни. Главное — не растеряться и употребить все с пользой.

Проблемы

Чтобы было с кем воевать, вы обязаны сами выискивать врага. Все бы ничего, да только сложно это сделать, не имея никакого представления о том, в каком

Можно, конечно, попробовать fog of war... А можно и не пробовать. Однако, заимев желание войти во вражеский город с намерением быстро его завоевать, вы должны по крайней мере знать, где этот город находится. Есть еще один способ встретиться с противником: оставайтесь на месте и ждите. Враг обязательно сам найдет вас, но это скажется на приобретении вами игрового опыта. Печально, а что делать?

Изо

Продукт Braveheart — 3D RTS, то бишь трехмерная стратегия в реальном времени. Конечно, наличие движка сказывается на геймплее, и вы это непременно заметите и оцените. Обратите внимание на работу камеры, находящей самые выигрышные ракурсы,

Забавно, но

чтобы было с кем воевать, вы обязаны сами выискивать врага. Все бы ничего, да только сложно это сделать, не имея никакого представления о том, в каком направлении двигаться.

Деревни — оплот и надежда, они снабжают нас всем необходимым, и они же служат сразу нескольким целям.

факт, что в ней строго соблюдена историческая правда вплоть до присутствия реальных людей и событий, имевших место в XIII в.

Но есть у нее и недостатки, я о них упоминала выше. У меня вообще сложилось впечатление, что эта самая Braveheart пытается усидеть одной пятой точкой на двух стульях сразу. К примеру, очередность поединков действительно хороша, и на них приятно посмотреть, зато скорость боевых действий оставляет желать лучшего... армии многочисленны, на поле битвы в глазах рябит от клетчатых юбок, вот сейчас пора бы перестроить фланги — ан нет, тактическое задание получить никто не может, потому что на отдельном солдате мышка не кликает.

Судя по времени, затраченному на разработку этого продукта, он должен был попасть на прилавки отшлифованным до зеркального блеска, до комариного писка, до... придумайте дальше сами.

А на прощание совет: не стоит пока портить отношения с англичанами. MG







Кирилл Алехин ака Maza,
maza@mail.ru

Darkstone

Диабло XXL-размерчика

Самое смешное состоит в том, что ругать Darkstone по большому счету не за что да и нельзя, поскольку фанатские сайты множатся, как грибники после дождя. В Internet Top 100 **Darkstone** занимает гордо пятнадцатое место и упорно ползет на вершину списка, а в новостях на игровых сайтах регулярно проскальзывают ссылки на «новую тактику прохождения» или «описание персонажей». А значит, в него играют. Запоем и толпами. Несмотря ни на что. Ему бы прямая дорога в мегахит, но...

История Darkstone началась одновременно с выходом Diablo.

— Слышь, Жак (Или Ив. Или Бонапарт. Франция, детки, Франция!), видел игрушку новую, рэ... ми... до... во, «Диабла» кличется?

— Видел.

— Давай склонируем?

— Нууу... Давай...

Не факт, что диалог и принятое решение были настолько скоропалительны, но все же Delfhine, Soft и Companie клонированием не побрезговали и не долго думая засучили рукава. Есть, конечно, вероятность, что сперва они выждали месячишко-другой, дабы

Паспорт

Darkstone

Жанр	action\adventure\RPG
Разработчик	Delphine Software
Издатель	GodGames

Системные требования:


www.godgames.com

ОС	Win 95/98
Процессор	P 233 МГц
RAM	32 Мбайт
CD-ROM	4x
	3d-акселератор



удостовериться в безусловной хитовости великого D., и лишь потом приступили к созданию своего шедевра, но вероятность эта исчезающе мала. Как ни плагиатничай, производство игры — процесс длительный.

Перед тем, как создать игру, люди (приличные) придумывают идею. В данном конкретном случае идея чужая, нагло позаимствованная у Blizzard, но ведь у каждого свой источник вдохновения, верно? И если вышеупомянутый источник не защитился кипой патентов и авторских свидетельств, то это его личные проблемы. К тому же, пара собственных, «с иголочки», концепций все же была: первая — сделать все в 3 (два года назад на

Замигаем до смерти! Вуди©, мультфильм «Игрушечная история»

Дело было в Уме. Не в том, что «раздается палатами», а в далеком и забытом ныне сказочном королевстве, жители которого на протяжении многих веков сражались с Тьмой. Борьба не была по-голливудски простой, в ней медленно, но верно погибали все защитники от поборников: сначала гордые Драконы, затем — не особенно гордые друиды, обитавшие в непроходимых лесах. Монахи местной Богини Калибы, послед-

ры Времени, Зло надолго покинуло земли Умы, и началось то, что в местной мифологии называется The Age Of Harmony. Сферу времени разделили на семь кристаллов, кои попрятали в надежные,



с точки зрения монахов, места, а на улицах появилось бесплатное мороженое и клоуны, раздающие подгузники счастливым мамашам...

Но хорошей жизни рано или поздно приходит конец. Так что



эту цифру молились) D (а вот на эту букву только начинали молиться) и вторая — сделать Нечто, чтобы оно было Больше Всего. Для компании, создавшей в свое время культовый Another World,

Увы, потрясающую систему идентификации предметов, придуманную Blizzard, разработчики Darkstone повторить не смогли.

FlashBack, Fade to Black и обе части Moto Racer, «своего» в новом проекте было подозрительно мало. А что делать? У всех кризис. У некоторых он еще и творческий... И в итоге получилось то, что получилось: та же самая D. Великая и, как выяснилось, повторимая.

ний оплот Света областного значения, быстро поняли, что дело пахнет скипидаром и пора менять тактику. И сменили. После создания магического артефакта, Сфе-

некоторое время спустя поверженное, казалось бы, Зло вернулось в лице некроманта Дракила Танана, начавшего жечь деревни, насиловать девушек, плодить



Если кинуть музыкантом пору монет, они споют бонусную песенку. А еще у курицы можно украсть яйцо... Больше секретов в мире DS вроде бы нет. Хотя-... У курицы можно не крость яйцо, о музыкантом не кидоть монеты... Вот тогдо точно ничего не произойдет!



Нет-нет, это не Дроок. Дрокошко-то покруче будет! А это даже не кусается... И в самом деле, почему, если лицом не вышла, так сразу в кусачие гадости записывают? Неправильно это, может, я гадость, но не кусачая.

монстров и творить всяческие прочие гадости, положенные Об-



разцовому Злодею. Ну а для личной безопасности Дракил научился превращаться в Лорда Драконов Драака, обретя IDDQD на вполне определенный отрезок времени: пока вновь не будет собрана магическая Сфера.
В общем, вот этого неприятного и надо завалить. Кому? Ха! Конечно, героям, «пришлым и от страха не ушлым». То есть нам. Вернее, вам — я уже свое отпахал.

Нечто, Больше Всего на Свете

Разумеется, теперь начинается «Диабла». Типичная. Один маленький нюанс: всего у нас намного больше, чем в оригинале.

Возможных персонажей 8 штук (4 класса, в каждом — мальчик и девочка), так что выбирать есть из чего. Причем героев у вас двое: один на переднем плане, ведомый чуткими движениями вашей мыши, а второй — на подхвате, под контролем мудрого (или не очень — проверьте частоту процессора) компьютера. Идеальная команда — это маг/лучник и воин. Но мы отвлеклись.

(«Больше» — следует читать как «Больше, чем в Diablo». — *Прим.отв.ред.*)

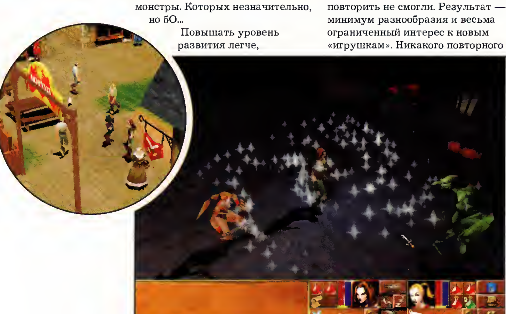
В *бОльшем* городе бродит *бОльше* народу, дающего вам квесты и/или готового отремонтировать/идентифицировать/продать пару мечей или магических книжек. Квесты банальные, «найди-принеси», и платят за них в основном звонкой монетой. Ну да ладно, зато много.

На территории, занимающей минимум три локации, находятся многочисленные входы в подземелья, которых, как вы понимаете, также бОльше. В подземельях — монстры. Которых незначительно, но бО...

Повышать уровень развития легче, поскольку опыт, по сравнению с Diablo, набрать намного проще. А за каждый новый уровень вы получите не 5, а 6–7 очков для усиления, умудрения или тренировки персонажа. В общем, репертуар ясен, продолжать бессмысленно. Кстати, теперь вам придется не только преодолеть 32 уровня, но и выполнить минимум 8 квестов из 22 основных и кучи дополнительных. Так что, по меткому замечанию одного из сетевых обозревателей, вы не войдете в один Darkstone дважды.

Набрав 3–4 непонятных камешка, бродим по поселку и пытаемся хоть кому-нибудь всучить эти бульбжники.

Жертвой количества как всегда пало качество. Увы, потрясающую систему идентификации предметов, придуманную Blizzard, разработчики Darkstone повторить не смогли. Результат — минимум разнообразия и весьма ограниченный интерес к новым «игрушкам». Никакого повторного



Ух, какой злой с зеленым носом. Ну просто ужасный с зеленым носом. Если у каждого с зеленым носом будет столько злости и он будет такой ужасный, то это добром не кончится! Я как себе представлю, что кругом полно злых с зелеными носами, так прямо дрожь пробирает.

прохождения ради колечка all atributes +15 не захочется. Уточняю — хотя теперь на каждого героя можно нацепить аж по 4 кольца и по 2 амулета, ситуации это не меняет: азарта «поиска примочки» нет и не будет.

Все жители города (и нескольких прилегающих деревенек) одинаковые, как гайки, поэтому запомнить, кто именно и что конкретно просил тебя притащить из подземелья, нет никакой возможности. В связи с чем, набрав 3–4 непонятных камешка, бродим по поселку и пытаемся ХОТЬ КОМУ-НИБУДЬ ВСУЧИТЬ ЭТИ БУЛЫЖНИКИ. Иногда несчастный, порадованный парой кирпичей, ликует (или просто впадает

использования, за исключением разве что портала в город (и это спионерили!) или огненной стены... В общем, плюсы с лихвой уравновешиваются пробелами и недочетами. Как и везде. Баланс называется...

Технологии на марше

Движок удался. Честно. Пусть полигонов маловато и герои слегка смахивают на Буратиновых братьев, зато за поддержку акселераторов и цветной туман Darkstone можно простить многое.

получится ни при каких обстоятельствах. Если вы еще не успели сделать апгрейд, то простите. К сожалению, игра не про вас.







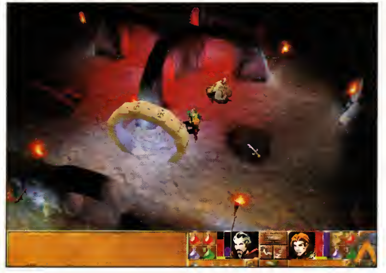


в истерику) и делится столь ненужными вам монетами...

Заклинаний масса, каждое можно апгрейдить только 3 раза. Правда большинство из них непригодно для повседневного

По правде говоря, однообразная, хотя и аккуратная изометрия несколько приелась и после вороха «Диаблов» и «Фаллаутов» уже так не греет душу... Увы, на народном 166-ом Пентиуме порадоваться не

Музыка, звуки и баги на месте. «Рива» глючит по-страшному, саундбластер — по-черному, а Windows — по-крупному, но болтаться по бесконечному маршруту город — подземелье — город все равно можно. Так что без паники!

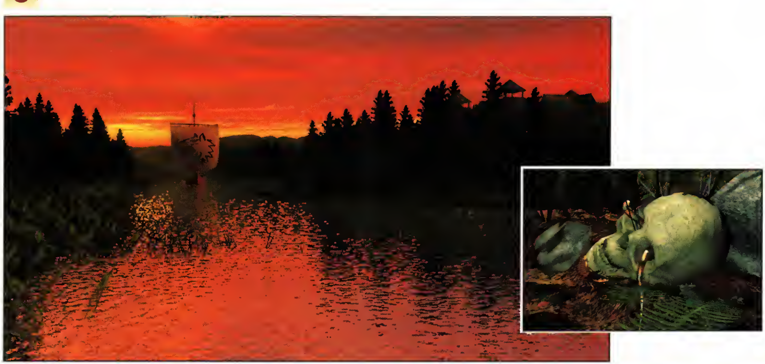


Телепортомор, или Могические Врата. Copyright by Blizzard, copywrong by Delphine Soft. Обьяснять, для чега и как рабатает, не буду. Зачем зря клавиши раздалбывать?

Кстати, зло вернулось в лице некроманта Дракила Танана, начавшего творить всяческие прочие гадости, положенные Образцовому Злодею.

There can be only one!

Как бы там ни было, играют. Повторюсь, пятнадцатое место в Internet Top 100, и это явно не предел. Мир соскучился по Diablo, слишком соскучился, именно в этом и состоит половина успеха DS. Для многих он стал долгожданной D2, для многих — хитом сезона... Только сезона. Игра хороша, но Настоящий Король уже близко. И тогда DS придется уступить пьедестал. Боливар не выдержит двоих. (Где-то я это уже слышал. — *Прим.отв.ред.*) MG



КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ

То, что происходит в лесу

Кирилл Фомичев

Паспорт

Князь: Легенды лесной страны

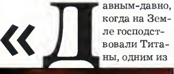
Жанр:	RPG
Разработчик:	1C
Издатель:	1C

URL www.1c.ru

Системные требования:

Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

«Князь» — ролевая игра, основанная на мифах вселенной **«Летописи Времен»**, окутанных мистической дымкой слухов и легенд. Седьмой век нашей эры — что мы знаем о нем? Великая Византийская империя, набеги варваров с севера, разбросанные поселения славян. Мир, в котором жили наши предки.



«Давным-давно, когда на Земле господствовали Титаны, одним из самых могущественных их кланов считался Северный. Клан обладал множеством грозных магических предметов, а самым страшным из них был браслет под названием «Владыка». Этот древний артефакт, доставшийся Титанам еще от Прародителей, давал его обладателю полный контроль над сознанием смертных. Титаны давали таким предметам собственные имена, так как каждый из них обладал собственной индивидуальностью и мог влиять на психику своего хозяина. Таким образом, если владелец артефакта не был человеком сильной воли, он мог превратиться из хозяина предмета в его раба. В период своего заката в надежде на будущее возрождение клана Титаны спрятали браслет на болотах, возле которых впоследствии поселилось одно из племен смертных — Славяне. Там же, на болоте, Титаны оставили одного из своих Драконов, чтобы он охранял этот грозный предмет. Хранителем браслета они назначили Ара, который был наполовину смертным, наполовину титаном, и вручили ему амулет, который давал контроль над Драконом. Много тысяч лет спустя вечные враги Северного клана Желтые Собаки, посланники сил хаоса и разрушения, обнаружили отряд Ара, который скрывался в крохотном укреплении. Завязалась смертельная схватка. Враги значительно превосходили



по силе отряд Ара, который состоял из одних только смертных. Через три часа кровопролитного сражения, когда из многочисленного отряда осталось в живых всего с десяток воинов, Ар понял, что шансов уцелеть нет. Чтобы Амулет Дракона не достался врагам, Ар разделил его на три части и послал их с верными ястребами трем старым друзьям и соратникам. Первого ястреба Ар послал к своему самому верному другу — византийцу Михаилу. Второго ястреба он отправил в Скандинавию к викингу Сигурду. А третью часть ястреб унес славянскому герою Всеславу.

Получив часть амулета, Михаил сразу почуял недоброе. Он понял, что с Аром случилось что-то непоправимое и что судьба «Владыки» теперь зависит только от него. Михаил, отложив все дела, спешно отправился в земли Славян.

Вторая часть амулета, как и предполагалось, попала в руки Сигурда. Но природное добродушие и болтливость сослужили старому воину плохую службу. В один из вечеров викинг по имени Харальд увидел, как к Сигурду прилетела птица, окруженная магическим сиянием. Под покровом ночи Харальд подло зарубил Сигурда и забрал вторую часть амулета. На следующее утро после убийства Харальд присоединился к воинам, которые отправлялись в великий поход на Славян.

Между прочим, означенный Харальд был вовсе и не Харальд, а Драгомир — один из воинов враждебного клана.

Третьего ястреба на пути к лагерю Всеслава сбила стрела Одинокого Волка, который уже давно обосновался в лесу у болот, поджидая того, кто придет за браслетом.



Волк был представителем одного из небольших славянских кланов и с помощью браслета рассчитывал возродить свой клан и основать мощное государство на славянской земле. Через некоторое время пути трех героев пересеклись...»

> В одно «прекрасное» утро бессмертные герои проснулись и обнаружили, что потеряли свои сверхъестественные способности. Грубо говоря, опять стали хилыми, то есть смертными.

Возможно, Ар поступил правильно, разделив Амулет Дракона на части, чтобы обезопасить его. Однако он не мог знать, что этот могущественный предмет не только позволяет контролировать злобного дракона, охраняющего Браслет Власти, но и влияет на судьбы простых животных, людей-смертных и даже бессмертных героев... Амулет является «Разделителем»: не позволяет существам из потустороннего мира и вообще всякой нечисти проникать в наш мир и, наоборот, не дает смертным путешествовать за пределы реальности. Не зная этого, Ар косвенно помог силам хаоса — снял замок с двери, которая сдерживала ужасных тварей, обитавших в таких местах, что даже простое упоминание о них может навсегда погубить душу человека и лишить его права на загробную жизнь.

Бессмертные герои теперь захотели завладеть амулетом не только для того, чтобы получить неограниченную власть над миром. Просто в одно «прекрасное» утро они проснулись и обнаружили, что потеряли свои сверхъестественные способности. Грубо говоря, опять стали хилыми, то есть смертными. Над ними вновь замаячил бледный лик смерти...

Предварительная подготовка

С чего должна начинаться правильная и «честная» ролевая игра? Правильно, именно с генерации персонажа.

В соответствии с предысторией вы можете сыграть роль одного из трех персонажей, отправившихся на поиски амулета. Причем в «Князе» нет формального разделения по уровням сложности, однако у каждого героя свой путь. Одному придется чаще



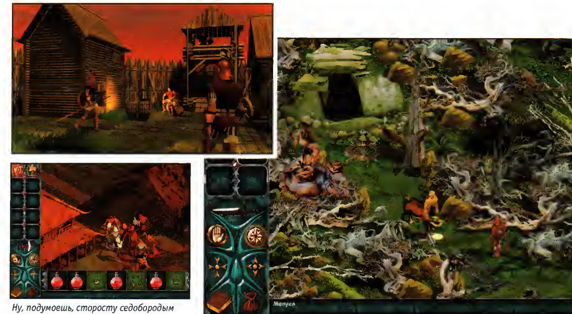
Кросовицо! Кросовицо!!! Подожди! У меня тут бутылочко волхвовского винца припосено, может, сообразим но двоих: вина, луна, свечи, рамонтико и все токае.... А, так эта твои братья вакруг ходят. Тагда извини, мне уже пара.

сражаться, другой сможет решить большую часть проблем при помощи смекалки и дипломатии. Легче всего играть за викинга Драгомира, сложнее всего — за византийца Михаила. Волк соответствует «среднему» уровню сложности.

После того, как вы определитесь, за кого вам милее всего играть, предстоит решить, а кто же, собственно, ваш подопечный по «профессии»: Воин, Охотник, Купец или Вождь.

Место действия

Большая часть местности представляет собой густые лесные массивы, изредка встречаются заболоченные, каменистые или пустынные зоны. Если вам встретится вода (читай: реки и болота), лучше на нее не смотреть — сильно подпортите себе впечатление от игры. Это



Ну, подумоешь, старосту седобородым идиотом нозвол… Ну чего сразу всей деревней новолиться?! Эй, эй, мужики, полегче — я ж пошутил.

Иго-го-о! Эй! По-русски понимоешь? Ку-ку?! Вот тварь четырехногоя — крупом своим вход в пещеру зогородил и двиготься не желоет. Сейчас я тебя топориком-то пощекочу!



безобразие иначе как «крашеным забором» назвать нельзя. По какой-то причине разработчики не стали делать воду анимированной, как, скажем в Commandos: Behind The Enemy Line.

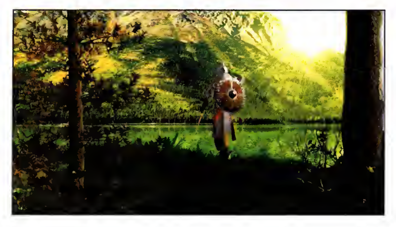
Если бы игра вышла год назад (или хотя бы чуть раньше Baldur's Gate), я бы первый залез на крышу Белого дома, палил бы оттуда в воздух из дробовика и кричал «Оле, Россия!».

Перемещение между участками карты осуществляется посредством примитивной телепортации: на каждой карте имеется несколько мест, откуда можно перейти на следующую карту. Телепортатор состоит из двух идолов и площадки.

Существует еще один способ перемещения — при помощи специальных артефактов можно мгновенно оказываться на уже разведанных участках Лесной страны (самый простой способ убежать, если запахло жареным).

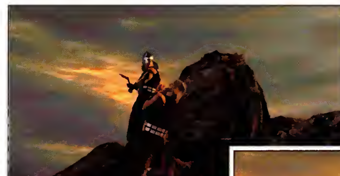
Лесная страна состоит из отдельных областей, в каждой из которых находится либо деревня славян или викингов, либо лагерь византийцев, либо хижина волхва. В каждом поселении имеется различный набор построек, однако в каждой деревне есть староста и некоторое количество прохожих. В отдельных деревнях также имеются специалисты: кузнецы, воеводы, купцы, лекари. Часть поселений обнесена частоколом, за который вход вооруженным представителям других рас воспрещен. Чтобы не вызвать недовольство местных жителей, вам придется сложить все оружие у входа. Если поселение не обнесено частоколом, вы можете входить и с оружием.

Все поселения делятся на три типа: нейтральные, враждебные и дружественные. В нейтральные деревни можно заходить с оружием, если только они не обнесены частоколом, однако стоимость местных товаров и услуг специалистов в них значительно выше, чем



в дружественных. В начале игры все деревни, кроме стартовой, относятся к категории нейтральных. Практически каждую деревню можно перевести в ранг «дружественных», выполнив определенный квест, который обычно можно получить у старосты. В случае каких-либо неправомерных, с точки зрения местных жителей, действий главного героя или его дружинников мужское население хватается за оружие, после чего деревня переходит в категорию «вражеских».

Не стоит забывать, что человеческие ресурсы в Лесной стране ограничены, поэтому повальное «вырезание» местных жителей не приведет ни к чему хорошему. Впрочем, убитых можно воскресить при помощи «живой воды» или «слов воскрешения».



Кузнеца, лекаря или купца можно попросить подготовить ученика для последующего его зачисления в отряд. Процесс тренировки длится несколько дней и может быть прерван игроком в любой момент. Уровень мастерства ученика не может превысить уровень мастерства учителя.

различных знахарских снадобий или даже редкие артефакты. Кроме того, только у волхвов можно купить волшебные сферы, которые позволяют главному герою и его дружине в мгновение ока переноситься на уже разведанные участки Лесной страны. Некоторые волхвы не





Дружественная или завоеванная деревня признает главного героя своим князем и предоставляет ему ряд услуг. Во-первых, лекарь будет лечить дружинников совершенно бесплатно, во-вторых, стоимость товаров и найма воинов резко понижается. Староста дружественной деревни целиком и полностью переходит в подчинение главного героя, поэтому его можно попросить организовать строительство нужных зданий. Так как некоторые постройки требуют наличия опытного плотника, а далеко не в каждой деревне есть мастер нужного уровня, староста может попросить вас найти и привести плотника. Для этого вы должны зачислить в отряд искомого специалиста, привести в нужную деревню и, поговорив с ним, отпустить его из отряда.

Магии как таковой в игре нет. Существует целый набор волшебных артефактов, каждый из которых каким-либо образом помогает главному герою, но это и все.

Кроме прохожих в некоторых поселениях иногда встречаются мужчины, стоящие неподвижно. Это специальные персонажи, которые могут озадачить вас очередным квестом или просто рассказать нечто весьма ценное.

Волхвы и магия

По ходу игры вам придется не раз посещать затерянные хижины волхвов, чтобы обратиться к ним за советом или помощью. Волхвы — весьма загадочные люди, поэтому и общаться с ними надо осторожно и вежливо, иначе они могут обидеться и навести порчу, существенно понизив уровень силы главного героя.

Большая часть волхвов оказывает различные платные услуги: они идентифицируют магические предметы, благословляют, снимают порчу. Некоторые продают рецепты



Так, так... поглядим-посмотрим. Почем ножики перочинные продоешь? А может, махнемся? Я тебе — зелье лечебное, а ты мне — шлем? Или штоны? Вон они какие у тебя симпотичные...

только торгуют различными предметами, но и покупают их.

Магии как таковой (швыряния файрболами и превращения врагов в цыплят) в игре нет. Существует целый набор волшебных артефактов, каждый из которых каким-либо образом помогает главному герою, но это, в общем-то, и все. Присутствует огромное количество различных магических побрякушек (колец, браслетов, ожерелий), оружие и доспехи иногда прибавляют некие цифири к тем или иным базовым характеристикам... Мне, как RPG'ешнику со стажем, это явно не нравится, но что уж тут поделаешь. Жизнь такая!

Игровой процесс

Максимальный размер дружины ограничивается показателем харизмы главного героя (но не более десяти человек). Каждый из бойцов дружины имеет такой же набор характеристик и умений, как и главный герой.

По умолчанию бойцы следуют за

своим предводителем, но вы можете управлять и каждым воином в отдельности.

Вы играете за одного из трех героев, соответственно, двое оставшихся — ваши смертельные враги, их надо ликвидировать и отобрать недостающие кусочки Амулета Дракона. Без этого амулета соваться в пещеру к Дракону, который охраняет браслет марки «Владыка», смысла нет.



Карта мира делится на три виртуальные зоны влияния, в которой «живут» главные герои игры. Чтобы пройти игру, вам необходимо, во-первых, найти способ перехода из одной зоны в другую (решить так называемый «переходный» квест»), и, во-вторых, провести расследование и выяснить, где же прячутся «враги номер один».

Процесс выполнения квестов осложняется высокой плотностью монстров на единицу игровой площади. В «Князе» «красивых и разных» монстров достаточно много — около двадцати разновидностей, причем каждый вид делится на несколько подвидов, отличающихся друг от друга цветом и характеристиками. Муравей первого уровня — легкая добыча даже для начинающего героя, а та же «букашка» пятого-шестого уровня опытности может сожрать половину вашего отряда — и не поперхнуться.

Человеческие ресурсы в Лесной стране ограничены, поэтому повальное «вырезание» местных жителей не приведет ни к чему хорошему





Помните росскоз про ослико, который бежал зо морковкой? Тогдо вом, новерное, будет понятно, почему я кричу «ЛЮДИ, ПОМОГИТЕ!». Сегодня именна я выступою в рали марковки — даганят, съедят... Никогдо я насекомых не любил.

Ну, тут все просто. Судя по количеству скелетов, аппетит у зтой птички хараший. Значит, так: либа ана мне отдает ключ, либа я попадою к ней но обед — жаркое «а-ля хороший парень».

Вид сверху-сбоку на героя

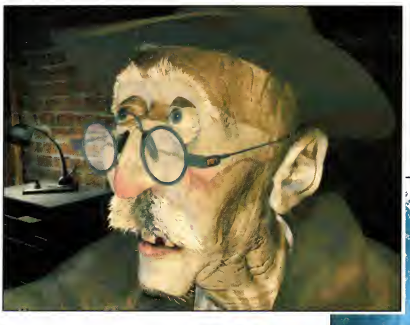
Если бы игра вышла год назад (или хотя бы чуть раньше Baldur's Gate), я бы первый залез на крышу Белого дома, палил бы оттуда в воздух из дробовика и кричал «Оле, Россия!». Сейчас графика «Князя» уже не вызывает бурных эмоций. Да, безусловно, красиво (еще раз пинать художников за воду не хочется) — прозрачности, тени, световые эффекты. Фигурки персонажей и монстров также радуют глаз, анимационные фазы сделаны очень профессионально. Неплохо смотрится плавная смена дня и ночи, пламя просто изумительно. Но! Очень не хватает различных спецэффектов.

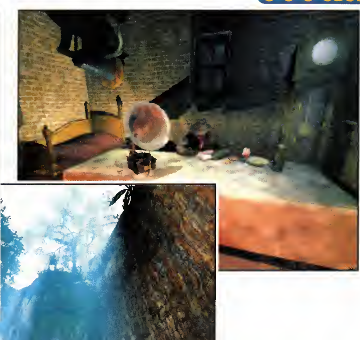
Зато заслуживает похвалы озвучка деревень, болот и лесов: поют птички, квакают лягушки, звякают железки, кто-то постукивает топором. Хотя, например, реплики NPC к концу второго часа игры начинают утомлять. А музыка щенячьего восторга не вызывает, из десятка мелодий достойны упоминания лишь три-четыре.

Игра в целом производит неоднозначное впечатление. С одной стороны, «Князь» — это одна из лучших отечественных разработок (хотя сколько тех разработок-то? Раз, два и обчелся), а с другой — он, несомненно, в техническом плане успел немного устареть. Так что... господа, решайте сами.

Мне понравилось, а вот моему соседу — не очень. Загадочна русская душа, что и говорить!

P.S. Нажмите пробел и, не отпуская его, покажите герою, куда танцевать. MG





AMERZONE

Улыбка из прошлого

Роланд

Давно, очень давно не видел я **квестов** в классическом понимании этого слова. Чего только ни появилось за последние два года, а вот квестов не было вообще. Нет, разумеется, выходили игры с гордой надписью на коробке «Quest», но ведь это только надпись...

Сказать по правде, я никогда особенно не увлекался играми этого жанра. Так, поигрывал в признанные всеми хиты, и не более того. Но это было в те времена, когда квестов было много. А когда их почти не стало и все разработчики кинулись делать разные там экшны и шутеры в одном флаконе со стратегиями в реальном времени, сразу захотелось поиграть во что-нибудь тихое, спокойное, вроде Myst.

И тут совершенно случайно вышел в свет Amerzone. Вернее, вышел-то он не случайно, а в результате напряженной многолетней работы команды разработчиков, но впечатление было такое, что... случайно. Ну не подберешь здесь более подходящего эпитета!

Так вот, случайно появившись на свет, Amerzone окольными путями пробрался на прилавки магазинов и принялся там восседать. Сперва покупали его не очень бодро: игровая общественность успела отвыкнуть от игр этого жанра настолько, что некоторые неофиты — люди, лишь недавно получившие почетное звание Игрока (или Gamer — это в зависимости от страны прожи-



Паспорт

Amerzone

Жанр:	Quest/Adventure
Разработчик:	Casterman/Microids
Издатель:	Ubi Soft
URL	www.microids.com

Системные требования:

Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт



чившие почетное звание Игрока (или Gamer — это в зависимости от страны проживания), — даже не могли понять, что, собственно, это такое. На 3D-action не похоже, на стратегию в реальном времени — тоже не очень... В общем, странная вещь!

Но потом к игре присмотрелись старики — люди, которые не понаслышке знают, что такое ZX, БК и Amiga, люди, которые прошли огонь, воду и Myst почти до конца... В общем, игроки со стажем после некоторого колебания оценили игру, и продаваться она стала лучше.

Надо заметить, что Amerzone — штука довольно странная и непривычная даже для опытных квестовиков.

— Почему? — спросите вы.

— А потому! — отвечу я.

Развернутый план этого самого «потому» смотрите ниже.



Сидишь ты на камне, никого не трогаешь, а тут вдруг такой дядя приезжает на велосипеде и начинает в глаза предонно заглядывать. Очень предонно. И истории рассказывает забавные. Настолько забавные, что одно из них станет целью вашей жизни!



Белый предмет яйцеобразной формы

Ваш персонаж — биолог. Человек, принадлежащий к университетским кругам. Один из ваших преподавателей, сильно престарелый профессор естественных наук, на свою беду решил организовать экспедицию в страну под названием Amerzone. И ладно бы он просто решил, так ведь еще организовал и совершил! Собственно, с этого момента и начались проблемы. Дело в том, что по территории этой широко известной в мире страны (как, вы не знаете, где расположен Амерзон? Странно... Кстати, я тоже не в курсе) протекает мало кому известная речушка. И добраться до этой речки очень и очень непросто: дело в том, что большая часть ее территории покрыта джунглями, болотами и прочими непроходимыми пустынями.

На дворе начало двадцатого века. Что делает простой преподаватель биологии, которому надо добраться до очень труднодоступного места? Как правило, нанимается бригада проводников, по совместительству носильщиков, из числа местных жителей, после чего получившийся караван отправляется в многомесячное путешествие, во время которого треть наличного состава отряда гибнет в бесплодных сражениях с ядовитыми змеями и злобными пираньями — жителями тропических водопроводов.

Но не таков был наш герой! Что он, дурак в самом деле, ехать через полконтинента, только чтобы добраться до реки, пусть даже и такой знаменитой? Нет, профессор поступил намного проще и элегантнее. Он построил транспортное средство, которое назвал древним английским именем hydrofloat. Простой такой hydrofloat, который умел летать, плавать, ездить, а при особой нужде и нырнуть мог.

Хотя в Amerzone и есть всякие новомодные возможности, на игровой процесс они никак не влияют. То есть вообще никак.

Напоминаю: год приблизительно 1930, руководитель строительства — профессор биологии. Вот такой вот неизвестный историкам факт.

Но то, что эта конструкция одновременно могла выполнять функции самолета, автомобиля, корабля и подводной лодки, — еще полбеды. А беда заключается в том, что управлялся этот агрегат с помощью того, что в наши времена зовется «компакт-диск» или, в крайнем случае, «дискета».

В общем, очень продвинутый биолог был.

Разумеется, когда у человека есть в распоряжении такая штука, уже никто не страшен и никакого путешествия не испугаешься. Профессор и не испугался. Он таки отправился в эту таинственную страну, добрался до загадочной реки и вывез оттуда яйцо! Нет, вот так: ЯЙЦО!

Это было яйцо таинственной птицы, которая живет в самых далеких джунглях Амерзона.

Прошли годы. Профессор давно отказался от путешествий и проводил время в своей библиотеке. И вот внезапно он узнает, что яйцо — это талисман жителей Амерзона, и без него им совсем плохо и скучно. Поэтому он просит своего молодого коллегу отвезти это яйцо обратно в джунгли и оставить его там от греха подальше. К тому же это яйцо еще и живым оказалось — в общем, беда.

Надо ли говорить, что молодой коллега, достаточно неосторожный, чтобы согласиться на это предложение, — это вы.

Ближе к концу игры понадобится, помимо разбирательств с яйцом, решать более мелкие и обыденные проблемы вроде спасения мира. Но это так, мелочи.



Вот оно, то самое яйцо, из-за которого все так и закрутилось. Оно действительно очень большое, действительно очень белое, и в нем на самом деле обитает гигантский воробей. Сюжет, так его разэтак.

Головоломки отличаются простотой и незамысловатостью. Если надо открыть дверь — значит ключ под ковриком лежит. В соседней комнате. Если не открывается дверь в зáмок, никуда пойти нельзя, а единственное, что можно сделать, — это посмотреть в подзорную трубу — надо посмотреть в подзорную трубу. Все сразу наладится, в смысле дверь откроется.

Ближе к концу игры понадобится, помимо разбирательств с яйцом, решать более мелкие и обыденные проблемы вроде спасения мира. Но это так, мелочи.

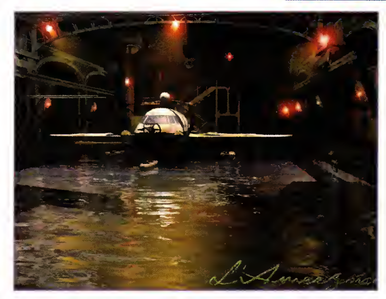
Давайте думать о хорошем

Очевидно, что сейчас даже самые ярые поклонники квестов, вынужденные долгое время играть в ужасные игры, такие, как Quake или Unreal, привыкли к трем степеням свободы, динамическим теням, цветному освещению и прочим побочным эффектам технического прогресса. Разумеется, их надо отучать от этого безобразия, но только постепенно. Поэтому разработчики сделали простую, но гениальную вещь: хотя в Amerzone и есть всякие новомодные возможности, на игровой процесс они никак не влияют. То есть вообще никак.

Например, можно крутить головой во все стороны, смотреть вниз и вверх и вообще всячески вращаться на одном месте. Пейзажи местами анимированы: двери открываются, море шумит, выключатели поворачиваются, а птицы мимо пролетают. Попадаются и отрендеренные заставки, весьма качественно сделанные, но немного. Эти мелкие нововведения (разумеется, таковыми их можно считать только применительно к жанру квестов) игру разнообразят, но не более того.

Дело в том, что на самом деле Amerzone — классический квест, и все эти примочки — не более чем косметика. Ну да, можно крутить головой по сторонам. Зато двигаться разрешено только в направлениях, предусмотренных разработчиками, и только «по клеточкам». Проходится игра традиционным способом: на каждом экране приходится тщательно водить курсором из стороны в сторону, отыскивая «волшебный пиксель», который среагирует на нежное прикосновение курсора. Найденным таким способом предметам надо придумать применение, что не очень сложно, ибо каждый предмет можно использовать только в правильном месте, а догадаться, к примеру, что вилка — это обедать, не очень сложно.

Amerzone намного проще, чем любой из его именитых предшественников, но ведь времена изменились, да и игрок уже пошел не тот... Это я с высоты своего опыта взираю на новичков.



Так что для игроков с опытом решение любой головоломки Amerzone не составит труда, а новичкам просто будет интересно. Для начинающих — идеальная игра, а для ветеранов — возможность тряхнуть стариной, вспомнить былые недели, проведенные за каким-нибудь The 7th Guest... Неплохо, в общем.

Оформлено все более чем достойно. Пейзажи тщательно прорисованы, причем с душой — смотреть приятно. Атмосфера нагнетается очень грамотно, всякие там тучи, дожди и молнии присутствуют с энтузиазмом. Все вышеуказанное демонстрируется в морально устаревшем, но все еще актуальном разрешении 640x480 и в 16-битном цвете.

Вот так. Собственно, больше говорить-то и не о чем. Если бы не сюжет, который, на мой взгляд, тянет на звание «Самого оригинального сюжета 1999 года», игру бы вовсе никто не заметил. Так, добротно сработанный продукт, и не более того. Но сделано с душой! MG



Плыву я но лодке по джунгле сырой, вскормленный в неволе орел молодой. Мой грустный товарищ, махая веслам, мечтает о привале.



PANDORA`S BOX

Торик

Семь злобных мстителей



Pandora`s Box
Жанр: Puzzle
Разработчик: Алексей Пажитнов
Издатель: Microsoft
URL www.microsoft.com

Системные требования:
Процессор: P 100 МГц
RAM: 16 Мбайт
4xCD-ROM



Каждый раз, когда разговор заходит об Алексее Пажитнове, народ резко начинает улыбаться, кивать головой: да-да, Тетрис, все рулез. Но Тетрис Тетрисом, а ведь несколько лет назад Пажитнов выпустил еще и сборник нехитрых аркадных головоломок, с трудом запускающихся на «четверке» с восемью мегами. Эти игры вызвали неподдельное восхищение у меня и у моей младшей сестры, которую вообще было невозможно оторвать от компьютера. Сейчас, через три года после вышеуказанного события, от **Pandora`s Box** (неофициальное продолжение Microsoft`s Puzzles) невозможно оторвать меня, заядлого РПГ'шника, стратега и ба-альшого фаната 3D-Action.

Издревле известно: человек — это существо, создающее себе проблемы и пытающееся их решить. Даже когда нет проблем (исключительный случай), человек все равно пытается что-то для себя решить. Паззлы помучать; решить проблему сбора тибериума после метеоритного дождя, окончательно добившего перерабатывающий завод; с помощью ключа, пары е-мэйлов непонятного содержания и полного отсутствия навыка Hack вскрыть очередную дверь — все это было и будет любимым занятием геймеров по всему миру. Но если RPG, RTS и другие, не к Рождеству будь сказано, FPS предполагают ломание голов достаточно примитивным способом, то головоломки — это именно тот чистоган, который просто необходим для нормального развития и постижения основ/деталей/глубины логического мышления. Алексей Пажитнов умудрился создать поистине шедевр, который — увы! — не станет достаточно заметным среди наших, российских геймеров. А жаль — Pandora`s Box того стоит...

Ракеты

Как ни странно, на сей раз у сборника паззлов есть свой сюжет. Он взят из древнегреческого мифа о Ящике Пандоры. В этой коробке (не кантовать!) запечатано семь жутко зловредных духов-мстителей, которые обожают наводить хаос и разрушения по всей округе. Собственно, мне пришлось (как и вам придется, если сподобитесь на приобретение Pandora`s Box) ловить всех этих духов (по некоторым данным, это не духи, а ветра) и водворять их на

свое законное место в ящике тети Пандоры.

Ловить придется, путешествуя по разным городам и селам нашей многострадальной планеты. Города — все как один — столицы стран мира (в том числе и St. Petersburg), а села — это так, по ходу дела, африканские поселения. В каждом из этих мест имеется по одному из пяти элементов, составляющих некий ключ, с помощью которого нужно запереть очередного духа. В городе есть десять головоломок, в решении одной из них и находится искомая часть — все просто. Не просто то, что неизвестно, в каком же пазле скрывается элемент, посему приходится решать все задачи, а это, поверьте, непросто. Для тех, кто любит нестандартные головоломки, привожу их классификацию ниже.

Focus Point

Интереснейшая штука: есть несколько фрагментов, расположенных случайным образом в рамках разного размера. Необходимо составить фрагменты в единое целое, сходящееся по размеру и смыслу (то есть если снизу растет дерево, то сверху должна быть крона этого дерева), добиваясь и совпадения по формату. Все картинки имеют определенную четкость, и расплывчатые части должны помещаться в меньшие рамки. Здесь необходимо владеть геометрическим представлением, то есть заранее представлять некую картину и уже потом складывать ее из кусочков. Это несложно и времени много не занимает.

Rot-a-scope

Это — квадрат пятнашек из полузабытого детства, мутировавший в круг. Он сразу вызывает воспоминания о вечных заворотах и дурацких цифрах, застревавших как раз там, где не надо. В данном случае все проще — немножко Focus Point, немножко «пятнашек». Необходимо лишь восстановить внешний круг — и расставить картинки внутри будет намного легче. Очень сложно дать какие-либо советы. Попробуйте в центр загнать одну из внешних, поставить две внешних на свои места, третью держать на подходе, выделить место для четвертой, скинуть туда третью, выкинуть в средний круг четвертую, скинуть в центр фрагменты с места третьей, третью и четвертую расставить по местам — и все будет ОК... М-да, перечитал, понял, что немного переборщил с терминологией... ну, кто играл и застрял, тот меня поймет. Необходимы начальные навыки игры в пятнашки и хороший глазомер.

Image Hole

Препротивнейшая штука. Просто ужасающая головоломка. Есть скрытая картина, на ее фоне плавают так называемые «дырки», открывающие полотно. Где-то на рисунке имеются разнообразные фигуры, совпадающие по очертаниям с дырками. Необходимо подвести дырку к такой фигуре и кликнуть на первую. Например, нечто, напоминающее ежика с бодуна — это юбка гавайской танцовщицы, а овал, разрезанный пополам — это окно на картине из уличной жизни стольного града Питера. Совет: пропускайте по возможности этот пазл. Первые 3-4 штуки покажутся вам развлечением, но далее... это будет что-то!

На сей раз у сборника паззлов есть свой сюжет. Он взят из древнегреческого мифа о Ящике Пандоры.



Overlap

Забавный пазл. Фирменная примочка первого босса. Задача поставлена прямо: собрать картину из фрагментов. Фрагменты нужно ставить в картину, причем некоторые совпадают с уже находящимися там, а некоторые необходимо подогнать под фон. Фрагменты можно, а иногда и нужно вертеть, как в Тетрисе (опять он!), подбирая для каждого правильную позицию. По идее, все элементарно. Но когда вам предложат собрать картину с абсолютно однообразным фоном и фрагментами, похожими, как однояйцевые близнецы, вы поймете, что это очень и очень непросто. Ну а когда доберетесь до первого босса... очень не завидую. Для этого дела необходимы наблюдательность и геометрическое мышление.



Фрагмент наскальной живаписи инкав. Или аджубве. А, нет, эта палавичак. Что? Насавай платак? Ну, знаете... Эта не дела, дайте мне ега, я из нега сашью себе штаны!

Outer Layer

Оригинальная головоломка. Дан некий сосуд типа «ваза династии Мин». На сосуде имеется неоконченный орнамент. Необходимо собрать его. Кусочки надо ставить «по смыслу» наверх, в центр или в самый низ сосуда. Правильно накладываемое изображение издает «Щелк!», что означает вашу способность хорошо различать цвета и воспринимать смысл орнамента. Если звука не последовало, снимайте фрагмент и ищите его правильное местонахождение. Естественно, для усложнения задачи орнаменты сверху и снизу частенько повторяют друг друга.

В зеркале отражается невидимая часть, на нее тоже можно накладывать фрагменты. Впрочем, для детального просмотра можно поворачивать кувшин удобным для вас боком. В принципе, нужно лишь



Упс. Уранил. Ну ничега, главное — успеть починить да прихада хазяина. Так, галаву сюда, наги сюда, руки туда... Ват, вполне приличный дядька палучился. Весьма приличный, талька пиджака не хватает.

суметь осознать несобранную картину как единое целое.



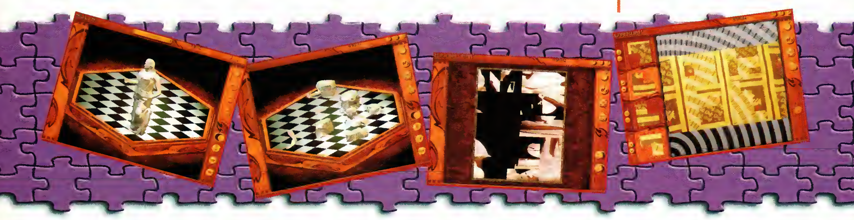
Jesse`s Strips

Какая такая Джесси? Это что же, не Пажитновская задумка? Черт, а я-то думал... Индюк, впрочем, тоже думал. А уж нам и подавно придется, чтобы разгадать эту модификацию знаменитых настольных головоломок, именуемых просто Puzzle. Будем складывать из кусочков целую картину, подставляя фрагменты в необходимые места. Следует лишь учесть, что кусочки все как есть прямоугольные, что их, как в жизни, можно вертеть, и что есть шесть разноцветных полей, на которых лежит одна и та же фотография, а рядом с ней — несколько кусочков из картинки. Для упрощения можно все богатство ухватить и перетащить на одно поле — получится классический Jig Saw (оригинальное название паззла).

первые паззлы проходятся нормально, но потом будет такой хардкор, что просто голова кругом пойдет. Необходимы: геометрическое мышление, воображение и лупа, чтобы рассмотреть на картинке точный силуэт фигуры. Жуткая вещь... маленьким детям не рекомендуется вообще.

Interlock

Помнится, на мой десятый день рождения мне подарили «змейку» — такая штуковина, состоящая из двух десятков чередующихся в шахматном порядке белых и черных треугольников. Из этой змейки можно было составить практически любого представителя живой природы — от лебедя до медведя, лишь бы воображения и усердия хватило. Иногда треугольники задевали друг за друга, не хотели складываться как положено и просто требовали от меня знания основ геометрии. Сейчас, с паззлом Interlock, ужасы детства возродились... Задача головоломки такова: необходимо заданные геометрические фигуры уложить в некий «грид» так, чтобы ничего ниоткуда не выпирало, а сам грид оказался набит полностью. Очень сложная задача, требующая знания геометрии хотя бы класс за восьмой — девятый (если мне память не изменяет).



Slices

Помните, в M&M7 была такая увлекательная забава — сбор голема из частей, разбросанных по землям Эратии? Правда, в процессе-то мы не участвовали, но затея была неплоха. Пажитнов дает нам всем возможность пособирать големов в свое удовольствие. Нужно лишь развернуть все части в одну сторону (желательно — лицом вниз) и загрузить одну на другую. К телу приделать все четыре ноги по очереди, голову — на шею, полученное — на грудь, все вместе — на тело. Рога или хобот, коли таковые имеются, идут отдельной партией. На голову. Геометрическое мышление и хороший глазомер — вот условия победы.

Find and Fill

Интересный паззл. Друг на друга накидано вразнобой штук десять разных силуэтов. Каждая фигура имеет реальное отражение на ма-а-аленькой такой картинке слева. Необходимо закрасить все части, принадлежащие одному силуэту. Как обычно,

Lens Bender

Дано: в середине огромная линза, на ней складывается паззл. По краям шесть мелких линз, каждая по-своему искажает картинку. Несколько фрагментов необходимо запихнуть в определенной последовательности в картинку. Например, есть нога. Надо отправить ее в ту линзу, где она предстает ботинком вниз, и нажать правую клавишу мыши. Если все правильно, то фрагмент переедет на общую картинку и встанет на свое место. Нужно лишь иметь хороший глазомер и правильно ассоциировать фрагменты с картиной.

Иногда вам дают возможность выиграть бонус, для чего необходимо собрать головоломку за указанное время.

Аррivедерчи

Иногда вам дают возможность выиграть бонус, для чего необходимо собрать головоломку за указанное время. Если уложитесь, вам покажут местонахождение одной из частей Ящика Пандоры.

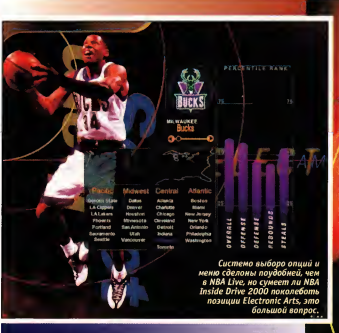
...Итак, десять разновидностей паззлов в каждом городе. Городов — по пять единиц на духа. Духов всего семь. Итого — 350 абсолютно разных головоломок. Этого вполне хватит на оставшиеся до следующего века уик-энды, а тогда выпустят еще что-нибудь, путающее именно голову, а не спинной мозг. Говорю вам ответственно, как заядлый аркадник, РПГшник, стратег... MG



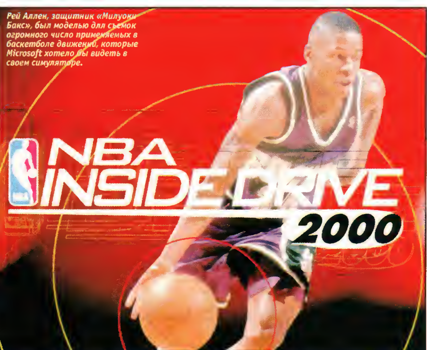
Ну кок, все понятно? Ах, ничего не панятно? Ну, эта бывает, вы, главнае, не расстраивайтесь и, папытавшись унять галавакружение, всмотритесь в изображение. Видите краснага пингвина? Как нет? Странно... Тот, кого только чта врачи асматривали, видел...



WWW.GAMECENTER.RU
абсолютно бесплатно! :)
ВОГО МИРА
Круглосуточно и
ЦЕНТР ИГР
GAMECENTER.RU
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции



Система выбора опций и меню сделаны поудобней, чем в NBA Live, но сумеет ли NBA Inside Drive 2000 поколебать позиции Electronic Arts, это большой вопрос.



Рей Аллен, защитник «Милуоки Бакс», был моделью для съемок огромного число применяемых в баскетболе движений, которые Microsoft хотело бы видеть в своем симуляторе.

NBA INSIDE DRIVE 2000

Роман Шиленко

Microsoft тоже может играть в баскетбол...

Игры команд Национальной Баскетбольной Ассоциации **(NBA)** приковали мое внимание добрый десяток лет назад и с тех пор не отпускают. Началось все с шедевра Electronic Arts под названием Lakers vs Celtics и показов матчей по нашему телевидению, а с зимы 1993 года я включился в увлекательную войну с букмейкерскими конторами Москвы, делая ставки исключительно на игры NBA. Мы с друзьями подвели под это дело такую высокоматематическую базу, что никакому Ньютону и не снилось. Правда, на этом мы особо не разбогатели, но и не разорились — уже хорошо.

Паспорт

NBA Inside Drive 2000

Жанр: баскетбольный симулятор

Разработчик: High Voltage Software

Издатель: Microsoft

URL www.microsoft.com/games

Системные требования:

Процессор: Windows 95/98

Процессор: Pentium 166/233

RAM: 32/64 Мбайт

3D-акселератор

Поэтому неудивительно, что все выходившие в свет баскетбольные симуляторы становились объектами моей охоты. Общепризнанным мировым лидером по производству командных спортивных симуляторов является Electronic Arts, тут и доказывать нечего, и всякий осмелившийся составить ей конкуренцию должен выложиться на 200%, чтобы урвать ма-а-аленький кусочек рынка. И вот нашелся один желающий — контора Штурмана Билли на букву М (все падают ниц, воздевают руки к небу и умоляют о пощаде). Наверное, ему эту идею подкинул соратник по основанию компании Пол Аллен, владеющий одним из клубов NBA — «Портленд Трейлблейзерз», тем самым, в котором сейчас играет Сабонис, а с нового сезона будет выступать и наш Никита Моргунов.

Microsoft решила впихнуть в новый проект все полюбившиеся по симуляторам EA NBA Live 9X народу фичи и ликвидировать их же недостатки. С получением списка тех и других проблем не должно было возникнуть — достаточно просмотреть «Книгу жалоб и предложений» на сайте EA. Куплена официальная лицензия на

использование в игре полной статистики лиги, эмблем и составов команд по состоянию на лето'99. Фанаты жаловались на отсутствие в симуляторах «живых» комментариев — им, видите ли, хотелось, чтобы все было, как по телевизору. А пакет с попкорном в коробку с игрой им вложить не надо? Однако Microsoft все равно решила снять эту проблему и привлекла к работе двух комментаторов домашних матчей «Сиэтл Суперсоникс» Марка Джонсона и Кевина Калабро, так что теперь по ходу игры вы будете «наслаждаться» их стонами по поводу промахов и воплями радости при попаданиях, а также выслушивать многочисленные советы по поводу составов, замен и т. д.

Разработчики возжелали превзойти оппонентов и по части графики. Система установки многочисленных опций и каскад менюшек (в NBA Live это было не



Для несоглосных с итогом финальной серии Playoffs минувшего сезоно (Сон-Антонио 4:1 Нью-Йорк) всегдо есть возможность ее переигроть. Вот только виртуольным «Никс» все ток же нечего противопостовить двум бошням-близнецом — Дэвиду Робинсону и Тиму Дункону.







самым удачным местом) сделана более дружественной (читай «простой»). Для изображения всех телодвижений, применяемых


Кому нодо, могут посмотреть отдельный фрогмент или весь сыгронный мотч в зописи. Почему-то мне это фичо никогдо не нровилось.

игроками на площадке, избрана технология motion capture, а в качестве фотомодели у «Милуоки Бакс» был на некоторое время арендован защитник Рей Аллен — его-то и попросили изобразить перед камерой различные быстрые проходы, джэмы, слэм-данки, штрафные, двух- и трехочковые броски, подборы, блокшоты. Теперь реализм обеспечен. Еще одним плюсом являются относительно невысокие системные требования: Pentium 166 с 32 мегами RAM — это минимум, Pentium 266 с 64 мегами и 3D-акселератором — норма. Но как бы мелкомягкие ни рекламировали сами себя, есть очень много мелочей, в которых графический движок от EA превосходит аналогичный от MS. Все-таки огромный опыт сказывается. Точность изображения лиц игроков, конечно, не главное, но когда знаешь, что в природе есть NBA Live, делающий это более удачно, то перестроиться нелегко.

Каждая команда снабжена уникальными схемами игры, построенными с учетом всех характеристик имеющихся у нее в распоряжении игроков.

Игра предлагает выбрать один из четырех режимов. Для начинающих баскетболистов существует режим Practice. В нем можно спокойно отработать всевозможные комбинации, научиться грамотно отдавать пассы, освоить различные виды бросков. В Single Game геймер быстро выбирает две команды, ставит свой конфиг, и матч начался — в самый раз для игры с другими такими же фанатами симулятора. Season Play — это самый ценный режим, вешающий на игрока обязанности и коуча, и генерального менеджера. Отбарабанив регулярный сезон и попав по его итогам в число шестнадцати сильнейших клубов лиги, вы отправляетесь прямиком в Playoffs, где поведете борьбу за главный трофей NBA, без

Джейсон Кидд (#32) пытается сделоть трехочковый бросок через Дереко Хорпера (#12), но в целом шоксов у Сокс в гостях против Лейкерс немного, осабенно после прихода в последний тренеро Фило Джексона.

В принципе

стилей ведения мяча у компьютерных игроков почему-то больше, да и штрафные им удаются гораздо чаще.

выигрыша которого ни одного баскетболиста, сколь бы хорош он ни был, не назовут великим. Те, кто не надеется выдержать гонку регулярного сезона, могут сразу выбрать режим Playoffs. Комментировать подобный выбор не буду, так как о вкусах, как известно, не спорят.

Каждая команда снабжена уникальными схемами игры, построенными с учетом всех характеристик имеющихся у нее в распоряжении игроков. А судьи-то, судьи! Эти маленькие серые человечки, ростом примерно по пояс центровому любой команды, снуют по всей площадке и фиксируют самые мелкие нарушения. От их глаза вообще ничего не ускользает. Я понимаю, что они свистят по делу, но не до такой же степени. Многие трюки, с успехом сходившие с рук в NBA Live, теперь безжалостно караются. Например, я частенько старался незаметно попинать соперника и, как результат, награждался charging-фолами. Даже обидно. Гораздо большее внимание придется уделять командной игре, так как фокус с резким ускорением под кольцо, заканчивающийся слэм-данком, срабатывает заметно реже (и вообще, частые ускорения гораздо быстрее приводят к усталости игрока, чем в симуляторах EA). Для того чтобы побить контролируемую компьютером команду даже на уровне novice, необходимо овладеть искусством паса, что уж говорить о битвах на veteran. Стилей ведения мяча у компьютерных игроков почему-то больше, да и штрафные им удаются гораздо чаще.

Странно, но в симуляторе отсутствует возможность редактировать характеристики игрока. Это в корне неправильно, так как многие геймеры следят за играми в реальной NBA и захотят вносить изменения по ходу настоящего сезона — по крайней мере, для NBA Live так было. Еще нет режима карьеры, где







С моей колокольни акция Microsoft'а выглядит не более чем попыткой воспользоваться истерией наступления 2000 года.

фиксировались бы результаты работы геймера в разных командах. Необходимость этой фичи неочевидна, но, имхо, она приятна, и для ее реализации не требуется большого напряжения программистских умов. Компания вовсю призывает будущих юзеров ее продукта скидывать свои пожелания в их почтовый ящик. Вот наберусь наглости и попрошу сделать редактор причесок Денниса Родмана, а если будут отказываться, пригрожу письмом в организацию по защите прав американских негров.

С моей колокольни акция Microsoft'а выглядит не более чем попыткой воспользоваться истерией наступления 2000 года. Если ей и удастся урвать пару лучиков славы Electronic Arts, то только потому, что последняя протормозит с выпуском своей NBA Live 2000. А геймерам хочу напомнить слова одной популярной этим летом песни: «Даже зомби могут, могут играть в баскетбо-о-ол». MG



Хоким «The Dreom» Олоджьювон совсем опустил руки. Видко Хьюстону не избежоть розгромо в Фикиксе.



Трупов много, но, что лестно, ни одного нашего. В этом и заключается ваша основная задача — не потерять своих. Они вам еще ох как понадобятся, да и ... свои же! Die, Nazi, Die!!!

HIDDEN AND DANGEROUS

Лекарство против морщин

Кирилл Алехин
a.k.a. Маза

Есть что-то в этих черных масках и маленьких отрядах, нагло плюющих на спасение мира от «Мамонтов» и космических пришельцев ради выполнения конкретных целей. Так что Hidden and Dangerous вырос на благодатной почве и явно пришелся ко двору. Мое знакомство с ним далеко от идеального, но впечатлений уже масса. И давит одно: война — это отнюдь не суетливая беготня с маломощным пистолетиком по коридорам генштаба СС. Война — это действительно страшно.

Прямо скажем, люди ждали эту игру. Я — точно. Ведь была недокачанная демка, которую удалось пройти меньше чем половине «респондентов», были вызывающие здоровую тоску по Team Fortress 2 скриншоты, не говоря уже про восхищенные рассказы коллег из конкурирующих изданий (а вы думали, мы только и делаем, что конкурируем?), в один голос стонавших: «Хвали!»... Раскрутка — будь здоров. Даже при том, что время нынче на симуляторы спецназа плодовитое и на многих винтах до сих пор стоят SpecOps, Commandos, Rainbow 6 и Delta Force, ни одна игрушка из поджанра не проходит убыточно-незамеченной.

Краткая и историческая

Создается впечатление, что Вторую мировую выиграли отнюдь не горевшие под Курской дугой и Сталинградом Т-34 с молодыми и патриотичными ребятами, попавшими на фронт в качестве «мяса» чуть ли не из-за школьной парты, и не наши бабушки, точившие на тридцатиградусном морозе бронебойные снаряды с надписью «На Берлин!». Союзники (если кто запамятовал — это Франция, Великобритания, США etc.), покряхтев и пожадничав, скинулись на пяток автоматов, кусачки, телегу патронов и со всем этим добром заслали в фашистско-германский тыл группу отчаянных парней. Две дюжины диверсий, сотня убитых офицеров и уничтоженных на корню спецпроектов и — вуаля! — хеппи энд и красные флаги над Рейхстагом.



Паспорт

Hidden and Dangerous

Жанр:	симулятор ведения боевых действий
Разработчик:	Illusion Softworks\ Talonsoft
Издатель:	Take 2 Interactive



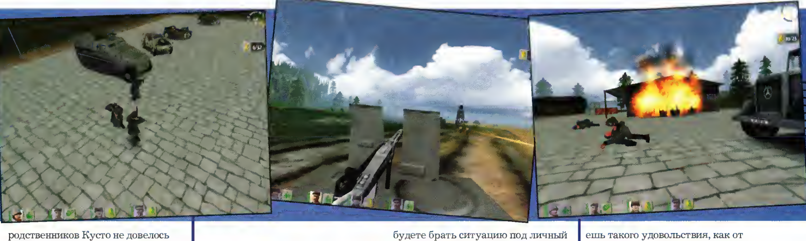
Системные требования:

Процессор:	Windows 95/98
Процессор:	Pentium 233
RAM:	32 Мбайт
Мультиплеер:	LAN, Internet
	3D-акселератор



Ночь, поезд, мост, фонорь... Несоглосные с клоссиком довно в Адде

С этой версией нас уже ознакомил Commandos с add'оном, в котором пятерке умело орудовавших кинжалом и манком для часовых



родственников Кусто не довелось разве что зачистить бункер автора «Mein Kampf». В интерпретации «Заныканных» (Hidden...) все проще: не было взрывов исторически важ-

Здорово оживляет картинку возможность снимать оружие с трупов и использовать его в бою. Но... Все схваченное и унесенное останется с вами до конца миссии, не дольше...

ных объектов, не было убийств генералитета... Не было, не трогали, не брали. В заслугу маленькому британскому отряду особого назначения SAS (Special Air Service) вменяются куда менее впечатляющие эпизоды. В процессе все той же непривычно трудной первой миссии мы упрямо ведем свой маленький отряд по последнему мосту через Адду, а в пятой — едва ли не кульминация! — зачищаем стратегически важную дамбу на Дунае... Узнаваемые названия. Вполне вероятные события. Ребятам из Чехии (родина игры, не удивляйтесь!) роль отрядов необычного назначения видится в ином, скромном свете. И это, несомненно, есть гут — так действительно интереснее.

Заныканные и стремные

Вверенный вам SAS — вовсе не супермены в масках. Их много, и они с парашютами, но... Из сорока претендентов для каждой из шести кампаний приходится отбирать восьмерых. Из них перед каждым боем — еще четверку... Меньше — можно. Больше — ни-ни. А вчетвером, увы, особо не навоюешь, приходится все за уголками да пригорками...

В наборе персонала нет ни капли «зрпзгэшности». Характеристики — меткость, выносливость, осторожность и прочее из стандартного набора — важны постольку поскольку. По ряду причин снайперизм, превышающий 70% попаданий, не нужен. В большинстве случаев, когда потребуется вмешательство винтовки с оптическим прицелом, вы будете брать ситуацию под личный контроль. Как? В бою один из четверых гарантированно «ваш» и преданно поворачивает голову в четком соответствии с конвульсивными движениями мышки. Любой. Но в каждый конкретный момент времени — только один.

Остальные ведут себя не всегда разумно, но всегда — грамотно. При виде врага аккуратно садятся на корточки и, не брезгуя зигзагообразными перебежками, с колена валят его короткими очередями. Как ни странно — очень метко, прямо-таки феноменально метко. При ответном огне стараются найти укрытие или просто прилечь за кочку, где явно безопаснее. Иногда раздражает, но... Приходится признать: без вмешательства игрока коммандос ведет себя намного эффективнее, и после тупизны напарников из SpecOps это просто восхищает.

Вверенный вам SAS — вовсе не супермены в масках. Вчетвером, увы, особо не навоюешь, приходится все за уголками да пригорками...

С другой стороны, если дело требует хирургического вмешательства или просто ключевого действия, управлять патриотом-немцедавом приходится самому. А «дело» этого требует регулярно, так что ни расслабиться, ни переложить все на плечи мудрого и дружественного AI не выходит. Сам игрок действовать так же смертоубийственно не способен, но зато мы и из снайперского ружьишка пальнуть правильно сумеем, и мин противотанковых на дорогу наложить, и с ножом к часовому подкрасться... Так что верховодим постоянно, перманентно выкрикивая ключевое «За мной!» и переключаясь в вид «от первого» для азарта и квакоподобного расстрела Nazi очередями из автоматического оружия, желательно — в упор. Прицела нет, оружия либо не видно, либо оно заслоняет половину экрана, на бегу из-за раскачивающегося ствола стрелять практически невозможно, каждая вторая вражья пуля — смертельна. Заводит эта смесь потрясающе... Забавно, но от среднестатистического экшна не получаешь такого удовольствия, как от H&D, который банальной коридорной стрелялкой ну никак не является. Пройти без надежных ребят за спиной на уровне выше «easy» дальше третьего фрица — нереально. Однако холодный пот и дрожащие руки обеспечены, а это уже, согласитесь, не мало...

Арсенал

Оружие выбираем перед миссией. Точнее — перед компанией. Те тысячи патронов и стопки гранат, которые вы наберете перед первой боевой задачей, будут вами расходоваться в течение четырех-пяти вылазок и/или диверсий. Так что о динамите и лентах к тяжелому пулемету приходится думать заблаговременно.

Ассортимент до противного скуден, но исторически достоверен: годный только для ближнего боя девятимиллиметровый «стэн», снайперская Lee



Enfield Mk 4, пара тяжелых пулеметов и аксессуары, состоящие из ножа, кольта, мин, гранат и базуки. Откуда тут взяться разнообразию вторых Jagged Alliance и Fallout... Больше двух видов одновременно



коммандос на себе утащить не способен. Налицо только одно ограничение — на переносимый вес, но его хватает, чтобы оставить попытки запихнуть в инвентори все вместе, включая достаточный боекомплект.

Здорово оживляет картинку возможность снимать оружие с трупов и использовать его в бою. Экземпляры достаются, естественно, все немецкие, что иногда отнюдь не плохо. Но... всегда есть какое-нибудь «но». Все схваченное и унесенное останется с вами до конца миссии, не дольше... Ни захватывающего менеджмента с продажей из-под полы «шмайсеров» белорусским партизанам, ни охоты за часовыми с качественной цейсовской оптикой нет. А с другой стороны, все и так «за бесплатно», так что особо переживать не стоит.

Те, на кого мы смотрим в перекрестие прицела, — почти живые. И ведут себя так, будто те, кого рассматривают они — тоже.

Знаменитый бронетранспортер, позволяющий прочувствовать все прелести итальянского бездорожья. Особенно впечатляет вид из кабины: руль, сиденья и узенькие, в два пальца, смотровые щели. Управлять невозможно совершенно. Но приходится. Но войне как...

Впрочем, взять из рук коченеющего фрица «шмайсер» и пяток обойм — еще цветочки. Сложнее угнать со стоянки концлагеря бронетранспортер и, усадив одного сводчака рулить, а второго — за здоровенный крупнокалиберный пулемет, давить серокасочников, поливая при этом спрятавшуюся за колючей проволокой охрану. И, увы, практически нереально, хотя именно это в одной из миссий от нас и треба...

Работа

Такого разнообразия миссий не было и нет (насчет «будет» скромно молчу) нигде. «Гасить» и «валить» просят в исключительных случаях, а значит — практически никогда. Зачем? Мы же невидимы и опасны, мы подкрадываемся со спины, бьем неожиданно и... спасаем заложников, уничтожаем объекты, захватываем девайсы (кроме бронетранспортера, поуправлять придется как минимум сторожевым катером) — и так до бесконечности. Главное — задачи никогда не повторяются. 6 кампаний в разных частях света... 23 эпизода... И каждый раз что-то новенькое. Перед каждым боевым выходом нам дают шикарнейший брифинг с точным указанием на объемном макете целей и препятствий, но... Пройти миссию с первого раза — нереально. Со второго — невозможно... Один сейв на миссию не позволяет вооружаться смертоубийственным load game, спасавшим нас везде и всегда. Это не занудно, не непроходимо... Просто очень и очень сложно. Злополучную первую миссию через некоторое время свободно пробегаешь одним бойцом и без потерь, потому что следующие учат, как надо воевать: осторожно, с оглядкой, по нескольку минут выжидая возможность снять неторопливо курсирующего часового аккуратным и всегда смертельным выстрелом в голову...

Это — война, здесь чувствуется ее вкус и приторный запах гари. В Alien vs. Predator мы хором удивлялись, как же страшно играть за беззащитного и полуслепого морского пехотинца. Здесь страшно постоянно, поскольку здесь, в отличие от AvsP, нам противостоят ЛЮДИ. А хуже человека зверя нет, особенно когда попадание в голову смертельно как для засевших в тени коммандос, так и для часовых. Но часовых-то всегда больше, и ведут они себя так же, как и ваши подельники. Разумно. Со всеми вытекающими...

Управление

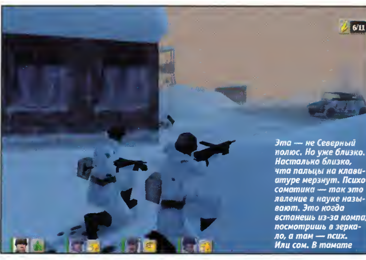
Его не много, но оно не очевидно. Просмотреть настройки — святое. Самому про волшебную кнопочку <u>, позволяющую u'зать все и вся, догадаться трудно. <R>eload и смена позиции (сел-упал-отжался) абсолютно из той же серии, но это — цветочки. Если вовремя прочесть прилагающийся readme, то первая миссия проходится «за быстро», и при грамотном использовании винтовки про два часа можно забыть. Да и вторая играется намного легче. Потому что в самой игре такой тонкости, как описание зума для оптики (перейти в вид «из глаз» и, зажав правую кнопку мыши, скроллить ее вперед-назад... сами бы догадались?!) нет нигде, а без нее снимать вражес-



К счастью, разработчики — Illusion Soft — пожалели процессор и не стали впихивать тьму полигонов в каждый персонаж, заменив количество качеством.

ких снайперов с безопасного расстояния не-по-лу-ча-ет-ся.

Вообще, интуитивного мало. Карта, наподобие хорошего тактического дисплея, с которой можно отдать все распоряжения наемникам, дабы превратить игру в банальную стратегию, жутко неудобна и, как ни жаль, нефункциональна. Необходимо каждый раз приседать и жать <u> для очистки свежеубиенного фрица от трофейных патронов и гранат. Прицел, вызываемый по <f2>, болтается, как деревянный Пиноккио в руках пьяного кукловода... Неудобно. Но привыкаемо, тем более, что, не освоившись, воевать все равно не выйдет.

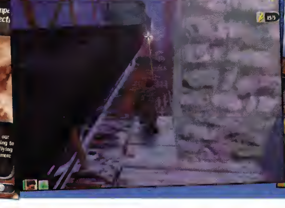


Эта — не Северный полюс. Но уже близко. Настолько близко, что пальцы на клавиатуре мерзнут. Психосоматика — так это явление в науке называют. Это когда встанешь из-за компа, посмотришь в зеркало, а там — псих. Или сом. В тамате

Матчасть

Движок с простеньким названием «Insanity» написан специально для игры, что жутко немодно (модно — лицензировать), но интересно. Движок несовременный и несвоевременный, требовательный к ресурсам







и спецэффектами не балующий. Взрывы да прозрачная дымка, вот, пожалуй, и все... Зато у него все отлично с открытыми пространствами (круче, наверное, только в Tribes да Z.A.R.) и отвратительно — с детализацией и закрытыми помещениями. На самом деле, общее впечатление шикарнейшее, особенно если речь идет о ночном рейде по лесу. (См. скриншоты: если не раздражает в статике, то в действии никаких претензий не возникнет).

Разработчики — Illusion Soft — пожалели процессор и не стали впихивать тьму полигонов в каждый персонаж, заменив количество качеством. Серые (а также зеленые и иногда белые) шинели сделаны по технологии скелетной анимации, благодаря которой и живут, и умирают очень... реалистично. Другой похвалы не придумать. Кто-то замирает, свернувшись калачиком и прижав «стэн» к груди. Кто-то заваливается на спину, широко раскинув руки ... Кто-то сгибается, схватившись за живот, пытается сделать шаг и падает в позе эмбриона... Без лишних криков и мата. Смерть тиха, красива и разнообразна, как в кино. Или как в жизни.

Звук — один из лучших, что я встречал в игрострое. Он настоящий. Дождь, журчащий из колонок, побуждает закрыть окно, а свист пуль — пригнуться. Нет, они не все свистят. Некоторые шелестят. Некоторые цокают по камням... А последняя стабильно молчит. Чпок — и готово. А был ли мальчик?..

В целом впечатление простое: не тормозит. Селерон 333, 64 RAM и Riva TNT... Или я уже хвастался? Для сетевой игры сисзапросы чуть выше, но мультиплейер здесь все равно слаб (по сравнению с Delta Forse, например). А в сингле настоящие проблемы возникают только при массированных атаках. Они редки, но красивы. И после них остается столько трупов...

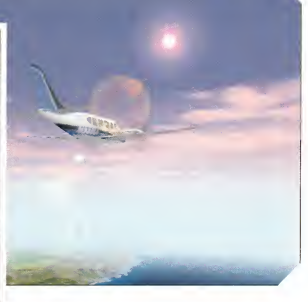
И все-таки ничего не сказано...

Заметили, я ни слова не сказал про то, КАК в это играется и даже не определил жанровые рамки?! Это трудно описать. Практически невозможно. Стратегия, тактика, экшн... Симулятор спецназа. Наверное, лучший. Прославленный Rainbow 6 с его игрушечными террористами выпадает в осадок после первого же опыта H&D. Игрушечный псевдоквест Commandos даже рядом не стоит. Те, на кого мы смотрим в перекрестие прицела, — почти живые. И ведут себя так, будто те, кого рассматривают они, — тоже. Поэтому все получается как-то не по-игрушечному, с трудом.

Это может не понравиться один раз и... вы никогда не прикоснетесь к спецназ-симам в принципе.

Это может зацепить, и вы пройдете игру до конца несколько раз. Это война. Это страшно. И кто бы мог подумать, что победа дается с таким трудом... MG





FLY!

Влад Расалом

Полет в высоком разрешении

Люди, любящие играть в симуляторы, — не совсем обычные люди. У них в голове есть некий таинственный винтик, которого, к примеру, я лишен напрочь. Да и не только я: полно геймеров, хватающихся за любую игру, стоит ей только появиться на прилавках, но при виде **симуляторов** их начинает корчить и ломать.

Следующий абзац предназначен именно для тех, кого «корчит и ломает», поэтому закоренелых фанатов прошу не расстраиваться и не обижаться. А также не вынашивать планов мести.

Авиасимуляторы — штука довольно занудная. Если можно найти какую-то прелесть в симуляторе боевого самолета — там все же сражения есть, какой-то экшн, то симуляторы гражданской авиации... Полет по прямой в течение нескольких часов — не самый захватывающий процесс. Причем в реальной жизни еще можно, наверное, получать удовольствие от управления самолетом — романтика, красоты природы, ощущения полета, но вот ловить кайф от ночи, проведенной перед монитором (пусть и хорошим), в течение которой самолет летел из Сан-Франциско в Гонолулу... Нет, не могу я этого понять!

Хотя со мной не согласится армия фанатов Microsoft Flight Simulator. Люди неделями летают не только в оффлайне, но и по сети, устраивают соревнования — кто быстрее долетит из точки А в точку Б и даже, как мне рассказывали, выплачивают членские взносы (недетских размеров, надо заметить), чтобы было из чего формировать призовой фонд. В общем, тащатся.

Полтора абзаца назад я написал, что не могу понять людей, которые любят симуляторы гражданской авиации. Так вот, эта фраза не совсем точна. Я не мог их понять.



Паспорт

Fly!

Жанр: симулятор гражданской авиации

Разработчик: Terminal Reality

URL www.terminalreality.com

Издатель: Gathering of Developers

URL www.godgames.com

Системные требования:

ПС: Windows 95/98

Процессор: P 233

RAM: 32 Мбайт 3Dfx

В чем же дело, спросите вы? Что так повлияло на закоренелого фаната Unreal и Tiberium Sun? Повлиял случай.

Третьего дня забрел я ближе к ночи к соседу — хотел позвать его в «Макдональдс» (у нас традиция — если до пяти часов утра мы не спим, значит надо ехать в «Макдональдс»). Сосед согласился, но с собой в дорогу взял толстую англоязычную книжку и по дороге периодически в нее заглядывал. Так как за рулем тоже был он, не могу сказать, что меня это вводило в состояние нирваны. Прямо скажем, раздражало. В конце концов, после очередного перекрестка, который мы пересекли по диагонали, я после короткой схватки книжку отобрал. Выяснилось, что это руководство, мануал, так сказать, к игре под названием Fly! Полистав книжку и не найдя в ней ничего особенного, я завязал на память узелок, что по возвращении надо сходить в гости к соседу и посмотреть, совсем он сошел с ума, играя в авиасимуляторы (он — законченный стратег), или в этом Fly! все же что-то есть.


А это прибарноя понель. Панелина. Понелище. В общем, головой придется пакрутить как следует. Зато во время полето не зоснете.







Да, кстати, чтобы вы не волновались, скажу: в «Макдональдсе» мы поели хорошо.

Ну так вот. Вернулись мы, поднялись к соседу, он включил компьютер и минут через 10 я понял, что Fly! — то исключение, которое подтверждает правило. И я сел в него играть, отняв компакт у товарища.

Самолеты можно нагружать и изменять количество пассажиров, находящихся на борту. На земле, естественно, это же не «Кингпин».

Рассказ за жизнь

Симуляторы — один из старейших жанров. На любой игровой платформе были симуляторы, даже на «Денди». Конечно, окошко в мир пикселей и джойстик (все помнят дендивские джойстики) не очень располагали к симулированию, но тем не менее. Потом были «Спектрум», «Сега Мега 2» и прочая, и прочая.

Наступившая гегемония PC положила конец симуляторному буму на других платформах, и разработчики переориентировались на персональные компьютеры. Симулятор стал массовой, а значит простой игрой, ибо уровень подготовки масс намного ниже, чем оный у ветеранов симуляторного фронта.

Fly! — дитя именно этой тенденции. Не берусь оценивать степени ее положительного или отрицательного влияния на развитие жанра в целом, но одно ясно уже сейчас — симуляторы пошли в массы, вызвав интерес даже у таких ненавистников, как я.

О чем, собственно, речь?

Как вы, наверное, уже догадались, Fly! — симулятор гражданской авиации. Если еще не догадались, то, учитывая наличие характеристики жанра в «Паспорте», могу только посочувствовать.

В игре вам придется просто летать. Но дело в том, что сам процесс полета весьма и весьма интересен благодаря стараниям разработчиков.

Например, вы можете выбрать себе личный самолет. Предлагается пять моделей: два одномоторных Cessna 172R Skyhawk и Piper Malibu Mirage, один двухмоторный Piper Navajo 350 Chieftain, а также реактивный Raytheon Hawker 800XP и еще один двухмоторный — Raytheon Hawker 800XP, но не такой, как две модели, описанные выше, а с какой-то примочкой — какой именно, честно говоря, я не понял.

Что, думаете, мало? А вот и нет, хотя разработчики предусмотрели желание пользователей в будущем получить под контроль новые модели самолетов, в связи с чем на официальном сайте игры вскоре появятся самолеты, которые можно будет скачать и подключить к игре. Но на первый месяц и пяти хватит за глаза, уверяю вас.

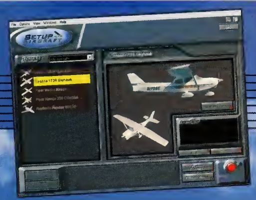
Разумеется, полетные модели самолетов очень сильно различаются. Научившись нормально передвигаться на Cessna 172R Skyhawk и возомнив


Вот это мой самолет. А вон там, за окошком — я. А пассажиров не видно. Знаете почему? А я их по дороге выкинул! Ха-ха-ха

себя воздушным волком, я пересел на тот самолет, что с примочкой, — Raytheon Hawker 800XP, — и за 5 минут успел разбиться семь раз. То действие, которое «Сессна» воспринимала нормально, повергает Raytheon Hawker 800XP в состояние, близкое к истерике.

Но даже полностью освоив управление конкретным самолетом, расслабляться не стоит. Дело в том, что в Fly! появилась возможность, доселе, насколько мне известно, не встречавшаяся в авиационных симуляторах. Дело в том, что самолеты можно нагружать и изменять количество пассажиров, находящихся на борту. На земле, естественно, это же не «Кингпин»... И ладно бы


Вот я лечу, лечу, надо попасть на среднюю полосу, самолет сносит, опять выравниваю, лечу, опять сносит, нажимаю S — и все сразу налаживается. Это не потому, что я летать не умею, я просто сажусь плохо.







В игре вам придется просто летать. Но дело в том, что сам процесс полета весьма и весьма интересен благодаря стараниям разработчиков.

просто нагружать, так еще можно разместить груз и пассажиров так, как вам хочется, например, вдоль левого борта. Разумеется, балансировка самолета сильно нарушится («Сессна» — это вам не «Боинг») и управлять придется с учетом дифферентов. Это к вопросу о реалистичности. При полной загрузке и взлететь-то нормально тяжело, а уж посадить машину... Кстати, на этот случай разработчики ввели в игру режим для чайников. Если вы идете на посадку и вдруг выясняется, что шасси первым делом коснется не посадочной полосы, а во-о-он того амбара за углом, то можно быстренько стукнуть по кнопке S и стрелками переместить самолет в нужную вам позицию. После чего следует еще один удар по S — и ваш летающий друг плавно приземляется точно посередине посадочной полосы. Если же и в этом режиме у вас в течении долгого времени не получится совершить красивую посадку — играйте в Lines. Совет опытного ламера!



Земля в иллюминаторе видна! И она все ближе, ближе...

В игре все подчиняется одному начальнику по имени Реалистичность. В том числе и оформление кабины пилота.

Первое, что привлекает внимание, — это размеры приборной доски. Она просто колоссальна и временами занимает две трети экрана. Приборов на ней куча, как и в реальном самолете, и разобраться в них с наскоку человеку неопытному непросто. Видимо, разработчики это предвидели, так как, если задержать мышиный курсор над каким-нибудь непонятным циферблатом, выплывет описание соответствующего девайса. Реализована очень интересная фишка — угол обзора меняется с помощью мыши, стоит лишь подвести курсор к нужному краю экрана. Это очень интересное решение вечной проблемы «А как мне посмотреть налево?», но, к сожалению, уместное только в симуляторах гражданской авиации. Если подобное управление сделать в военном симуляторе, долго вы не проживете. А тут все просто — летишь себе тихонько и оглядываешься по сторонам. Красота!

Управление в игре логичное, основные функции вынесены на кнопки или могут быть вынесены на кнопки. Все настройки в игре (вернее, почти все) доступны прямо во время полета: просто вы выходите в нужное меню, а потом благополучно вываливаетесь обратно, в тот самый момент полета, на котором остановились.

Летать довольно сложно. Более чем сложно. Проклятая реалистичность! Летишь себе

спокойно, а тут, как только восходящий поток воздуха тряханет машину, так сразу как-то старше делаешься. От погодных условий зависит очень многое. Точно не скажу, но мне показалось, что после дождя взлетно-посадочная полоса намного более скользкая, чем в сухую погоду. Это, в принципе, естественно — для реальной жизни, но ведь до сих пор ни в одной игре ничего подобного реализовано не было! Как, кстати, новинкой является и то, что в холодное время года самолет неожиданно начинает покрываться коркой льда, которая не очень сильно улучшает летные качества машины.

Летать довольно сложно. Проклятая реалистичность! Летишь себе спокойно, как только восходящий поток воздуха тряханет машину, так сразу как-то старше делаешься.

Стаила сказать, чта «Сейчас мы папрыгаем!», как все вдруг вышли. А высата — 4 киламетра. Э, нет, эта же не пассажиры вышли, эта я вышел. Пряма на лету перебрался в другой самалет. Пассажиры не успели...



запрограммировать еще перед вылетом, но, на мой взгляд, это не очень интересно. Гораздо веселее взлетать во время пурги, а садиться уже под жарким солнцем Калифорнии.







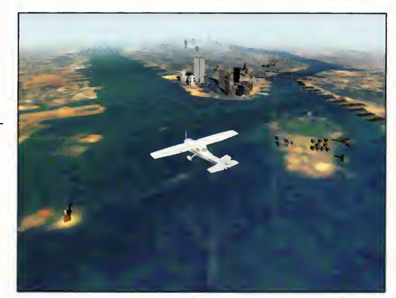
Последний взгляд сверху

Очень хорошая графика! Просто очень и очень хорошая! Все карты скопированы с реальных ландшафтов. Сверху все так хорошо видно! Деревни, города, реки, озера, леса и Бог знает что еще. Более того, карты Америки настолько детализированы, что, пролетая над каким-нибудь крупным городом, его можно очень хорошо разглядеть. Вот только задерживаться не рекомендуется: во-первых, диспетчеры будут ругаться, а во-вторых, есть шанс попасть под взлетающий с ближайшего аэродрома авиалайнер.

И вообще, движение в воздухе очень интенсивное. Особенно в непосредственной близости от крупных городов. Самолеты взлетают и садятся толпами, поэтому не стоит самостоятельно выбирать полосу для посадки. Лучше сначала посоветоваться с диспетчером, он умные вещи говорит.

Погода. Если вас раздражают неожиданности, погоду можно

Карты Америки настолько детализированы, что, пролетая над каким-нибудь крупным городом, его можно очень хорошо разглядеть.



Графика трехмерная, поддерживаются все современные ускорители, игра работает достаточно шустро даже на P 200. Но если хотите в полной мере насладиться полетом, делайте апгрейд. А вы как думали? Жизнь такая.

Сели!

Игра очень и очень хороша. Возможно, фанаты, пресыщенные мелкомягкими творениями, отнесутся к Fly! с известной долей пренебрежения, но зато все остальные игроки, желающие иногда просто полетать, будут очень рады. Это идеальный продукт для новичков и хороший — для ветеранов. Возможно, кстати, что найдутся люди, которые, вдохновившись Fly!, начнут летать на чем-нибудь более серьезном.

Но я к таким людям не отношусь. Мне хватает Fly! MG



NFL FEVER 2000

Мячистая игра

Doctor Gomolog

Трогательный восторг, испытываемый отдельными личностями при созерцании очередного творения разработчиков, порой влечет за собой целый ряд весьма нерадостных, а порой и совсем печальных последствий. Так случилось и в этот раз, когда любезность ответственного редактора в очередной раз расширила свои обыденные границы и он снисполал на нашу душу очередную разновидность столь замечательной и горячо любимой в народе (не скажу в каком) **спортивной игры**.



Паспорт

NFL Fever 2000
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft
URL www.terminalreality.com

Системные требования:
Процессор: P 166
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Изречение монологов о принадлежности своей к свету высшему — к специалистам в области спортивных симуляторов — значительно чаще вызывает лишь недоуменное пожимание плечами и недоверчивые ухмылки, нежели радостные рукоплескания. Да это и не удивительно, ибо любой субъект, мнящий себя специалистом в таком обширном жанре, как Sport Simulation, да еще и активно пропагандирующий себя в этой роли, просто обречен на посмеяние: понять бахвальства закоренелого аркадника, 3D-шника до мозга костей или пропитого стратега может почти каждый, но представить себе человека, разбирающегося в таком количестве видов спорта — а ведь жанр собирает под свое теплое крылышко целую плеяду ответвлений могучего спортивного дерева (от элементарного хоккея до метания куриц на расстояние) — как минимум сложно, как максимум — невозможно.

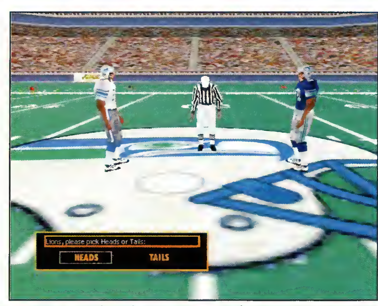
Представляя собой человека неробкого десятка и, будучи подогрет сладкими увещеваниями редактора раздела (дескать, не плачь, все будет хорошо), автор стремительно нырнул в скрижали истории, которые на поверку оказались весьма хрупкой, но от этого не менее твердой субстанцией.

Хороших симуляторов, да еще и на платформе PC, взросло вовсе

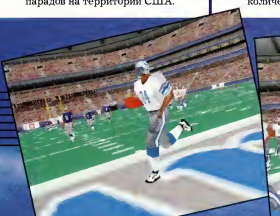
не так уж и много, как хотелось бы «многочисленным» (жителям теплой Калифорнии дается эксклюзивное право кавычки ликвидировать) поклонникам игры.

Таких симуляторов (по нашим подсчетам) было всего три. А именно: NFL Blitz, FPS Football 99 и Madden NFL 99. Первый из них хоть и был в целом неплохой игрой, но страдал чрезмерным обилием аркадных элементов, и посему истинные поклонники американского футбола от игры отвернулись, выразив разработчикам свое «ФИ!». Прочие же игроки, напротив, приняли игру на «ура», в результате чего NFL Blitz долго держался в верхних строчках хит-парадов на территории США.

совсем недавно небезызвестная компания Microsoft выдвинула в качестве претендента на престол свое новое творение под названием NFL Fever 2000



Разырграш «первага хада». Угадавший палучает права выбрать токтику начало игры: абараняться или наступать.







Второй представитель жанра обладал чересчур «заумной» системой менеджмента и был попросту перегружен всевозможными «полезными» настройками, благодаря чему и был воспринят лишь небольшим числом истинных почитателей. И наконец, Madden NFL 99 воплотил в себе мечтания всей игровой общественности и на вполне законных основаниях стал законодателем жанра.

И вот совсем недавно небезызвестная компания Microsoft выдвинула в качестве претендента на престол свое новое творение под названием NFL Fever 2000. Что и говорить, от Microsoft ждали многого, но в последнее время подобная слепая вера людей в компанию начинает удивлять авторский контингент игровых журналов, ибо потенциал (а он, вне всякого сомнения, огромен) разработчиков не находит себе выхода. По крайней мере, выхода в их творениях. Но все наши чаяния стремительно выпадают в осадок при первом же знакомстве с продуктом жизнедеятельности товарищей разработчиков (не будем перечислять их имена).

Выпавшие в осадок чаяния

Коротко о правилах. Игра ведется на прямоугольном поле, кое поделено на десятиярдовые зоны. Две участвующие в игре команды по очереди владеют мячом (по форме напоминающим мяч для регби), и каждой дается по три попытки на то, чтобы пронести мяч через максимально возможное количество «зон» на половину соперника. За прохождение каждой последующей зоны начисляются очки, максимальное количество баллов приносит команде тачдаун (touchdown) — внесение мяча в самую дальнюю зону (в тылы противника). Игра приостанавливается всякий раз,



Одно из второстепенных меню менеджмента — аткравенный загруз нашего бротo. Почему-то именно такая детализация заставляет задуматься о качестве предлогоемого прадукта.

когда мяч касается земли. Но если ваша команда всячески старается протащить мяч как можно дальше, то команда соперника, напротив, всячески старается вам в этом помешать. И делает это самыми что ни на есть неделикатными способами.

В американском футболе довольно либеральные правила, можно все — от подножки до фулл-контакта (но кулаками и стопами ног бить нельзя — *Прим. отв. ред.*). Ворота же и вовсе выполняют второстепенную функцию — в них пробиваются штрафные. Вот такие незамысловатые, в сущности, правила.

Самый, пожалуй, незначительный недостаток игры — слишком маленькое количество доступных движений, выполняемых вашими подопечными. Бросок в сторону, «уворачивание», обманный финт — вот, в сущности, и все доступные элементы. Конечно, возможны комбинации, но уже после получаса игры их начинает катастрофически не хватать.

Дальше — больше (это мы уже об AI). Тут все совсем запущено, с этими ребятами играть положительно невозможно: все их трюки и спецброски просчитываются за полчаса сидения за монитором, а потом можно смело лететь к линии заветного тачдауна и зарабатывать заветные очки. Команда, управляемая искусственным интеллектом, упорно не желает пересматривать излюбленную тактику (несмотря на ее очевидную фатальность). Сей недостаток намертво погубил бы игру, если бы не закон сохранения энергии, который разработчики любезно использовали при создании своей «Лихорадки»: тупость наших с вами подопечных не менее очевидна и вполне готова потягаться с AI противника. Приведем элементарный пример: один из игроков вашей славной сборной вырвался вперед, миновав все линии обороны противника; вы посылаете ему пас через все поле (точный, заметьте, пас); он в самый ответственный момент изменяет направление движения и несется в строго противоположную полету мяча сторону. Жуть!

Единственное, что можно сделать в данной ситуации — выполнить пас и срочно переключиться на игрока, которому пасовал. Вот только в запале игры порой просто не успеваешь вовремя сориентироваться. Вот и получается, что тупость обеих команд только на руку играбельности — хоть плохонький, но баланс.

Много еще на что стоит посетовать: тут и неудачная, на наш взгляд, система менеджмента, и неудобная схема подбора поведения команды на поле, и совершенно бесполезный тренинг. Но это уже не столь актуально, ибо игру все равно не спасти...

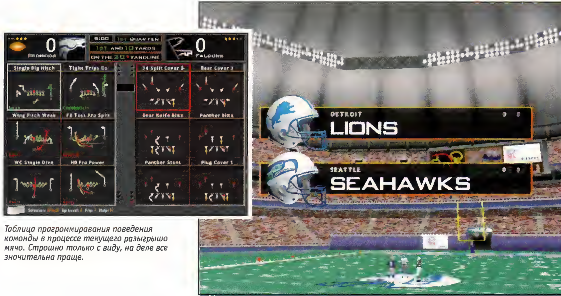
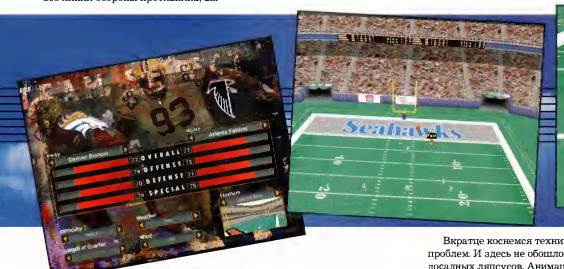


Таблица прогроммирования поведения комонды в процессе текущего розыгрыша мяча. Строшно только с виду, на деле все зночительна проще.

Начала матча: Детройт сupратив Сиэтла.



Вкратце коснемся технических проблем. И здесь не обошлось без досадных ляпсусов. Анимация дерганая и очень напоминает таковую в NBA ID 2000 (от той же конторы). Текстурки наложены абы как, полигоны хоть и не торчат во все стороны, но игроки все равно смотрятся чересчур угловато даже при максимальном разрешении. Удобство камер нельзя не отметить, но только лишь для придания тексту натянутой объективности (поле выглядит симпатично лишь с высоты птичьего полета, когда модельки игроков уменьшаются до размера точек).

Звук в игре неплохой: свистки судей, гул трибун, столкновения соперников — все реалистично. Можно было сделать и лучше, но стоит ли придираться к калекам?

Вот, по сути, и все, что хотелось сказать об игре. Выводы можете попробовать сделать сами. Даже несмотря на очевидные пессимистические нотки (не сочтите за сарказм), звучавшие на протяжении повествования, мы ничуть не сомневаемся, что игра найдет свою аудиторию (пускай и немногочисленную). А нам и без нее неплохо... MG



А вот и он... долгожданный тачдоун. Кок, вы не зноете, что токое тачдоун? Эх, токая вещь шикарная!

Если б не было войны

Василий Балуев

Аболиционистский кошмар

Джонни Кальвин пялился в монитор, потягивая крепчайший кофе. Это была уже пятая кружка, которую он осушил со вчерашнего вечера... Или с сегодняшнего утра? Впрочем, какая разница? Он четверо суток сидел за заданием... одного интересного малого, скажем так. Небольшая прибавка к жалким подачкам, которые подкидывали ему родители. Для семнадцатилетнего чернокожего паренька, заканчивающего школу, пара тысяч зеленых раз в два-три месяца — весьма неплохо. Нужно всего лишь иметь талант программиста и ма-а-ленькую такую хулиганскую жилку настоящего хакера. Можно позволить себе машину чуть лучше, чем та, которую подарили родители, ходить в немного лучшие заведения, чем твои сверстники, дарить своей девчонке более дорогие подарки. Америка — страна равных возможностей. Только для кого-то они чуть более равные. Джонни сладко потянулся и взглянул на затянутые плотными шторами окна. Было раннее утро... или поздний вечер. Впрочем, неважно, все равно он сегодня не собирался выходить на улицу.

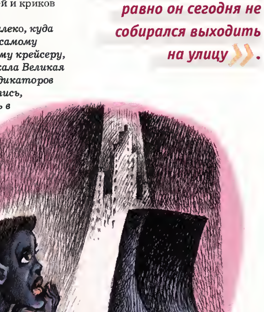
Джонни порылся в стопке компакт-дисков на столе и вытащил одну коробку. Эту игрушку ему вчера занес соседский парнишка, сопроводив массой восклицательных знаков. Честно говоря, он не очень любил компьютерные игры, считая их всего лишь напрасным времяпровождением. Но иногда они помогали оттянуться, забыть на какое-то время о том, что происходит за пределами монитора, представить себя то крутым парнем вроде Сидди из соседнего квартала, то гениальным полководцем или пилотом космического корабля. На коробке были нарисованы серьезные ребята в серых мундирах, отстреливающиеся от наседавшей толпы ребят в синем. Все это венчала надпись «Север против Юга». Не так давно Джонни прошел одну игру производства великого Мэйера на ту же тему. Он уважал этого мужика как программиста. А игры... ну что игры, тоже способ показать себя.

Он сунул диск в жадно распахнутую пасть «подставки для кофе» и легким движением «мыши» запустил игру. Лениво пощелкал клавишами, потом еще, потом еще. И понесло. Через несколько часов Джонни с трудом оторвался от компьютера и снова посмотрел в окно. За окном мало что изменилось, все то же раннее утро или поздний вечер. На экране войска Соединенных Штатов наголову разгромили Конфедератов. Джонни не понимал байкеров, носящихся как угорелые с конфедеративными флагами, поскольку всей душой сочувствовал северянам. Как-никак эти ребята воевали и за его свободу тоже, за право избираться и быть избранным. Представляете, Джон Кальвин — первый черный президент! Звучит. Поэтому он всегда играл за северян, с успехом громя армии южан.

Но сегодня, наверно, из-за отлично выполненной работы на него напало добродушие, и Джонни решил сыграть пару битв за Конфедератов. Хуже от этого не будет. Он перезагрузил игру, покликал «мышкой» и снова погрузился в пучину порохового дыма, ржанья лошадей и криков раненых.

А где-то далеко-далеко, куда никогда не залететь самому мощному космическому крейсеру, пробудилась и защелкала Великая Машина. Мигание индикаторов и щелчки реле учащались, пока не превратились в сумасшедшую круговерть света и звука.

> «Было раннее утро... или поздний вечер. Впрочем, неважно, все равно он сегодня не собирался выходить на улицу».



... Все резко изменилось. Джонни сидел перед трюмо с тряпкой в руке и тупо разглядывал свою удивленную физиономию. Только что на этом месте стоял его любимый компьютер, который он собрал буквально по винтику. Вот здесь, на полу, находилась кофеварка, а в углу — телевизор и кровать. Впрочем, там и сейчас стоял телевизор — мрачное чудовище с деревянными лакированными боками, словно выползшее из фильма про 50-е годы. И шторы были не такие — какие-то кисейные с финтифлюшками, а вместо плакатов, закрывавших стены, появились какие-то тошнотворно-веселенькие полотнища в полоску и цветочки. Джонни потянулся пощупать эти странные... занавески? — но был остановлен криком, раздавшимся над самым ухом.

— Ах ты чертов черный паршивец! Тебе велели протереть зеркало, а ты лапаешь своими грязными руками мои чудесные шелковые обои. Грязная скотина, пошел вон!

Джонни обернулся так резко, что чуть не упал со стула. Над ним нависал здоровенный белый мужик, с волосатым пузом, вывалиающимся из семейных трусов, и всклокоченными волосами. Он напоминал... напоминал... нет, это точно был Нед Бриджис, управляющий домом, где они снимали квартиру.

— Но мистер Бриджис, — смущенно пролепетал парень. — Мистер Бриджис...

— Что мистер Бриджис? — орал мужчина. — Я уже сорок шесть лет мистер Бриджис. И будь я проклят, если позволю какому-то негру лапать мои новые обои. Пошел вон, паршивец, и больше тут не появляйся!

— Вы с ума сошли? — тихо поинтересовался посеревший Джонни... и немедленно был за шкирку выдворен из собственной квартиры. Собственной? Промелькнули какой-то полосатый диван с резной спинкой, первобытный комод, антикварная стойка для зонтов в прихожей...

Через несколько минут Джонни оказался на улице, потирая рукой ноющий от сильного пинка зад и находясь в состоянии абсолютного ступора. Улица, между прочим, была совершенно чужой: серые каменные строения с декоративными портиками и колоннадами напоминали псевдоклассицизм Германии и России второй четверти XX века, и ничего знакомого! Хотя нет: вон за углом выпирает древнее, закопченное кирпичное депо; о его сносе муниципалитет мечтал уже лет десять, но владельцу удалось внести его в список «памятников архитектуры штата»...

Параллельный мир? Масса покетов и фильмов, прочитанных и просмотренных за жизнь, приучила Джонни к мысли, что параллельные миры, пришельцы и всякие прочие зомби с вампирами возможны (по крайней мере, не бессмысленнее психоанализа или гороскопов). Кроме того, альтернатива в виде внезапного приступа безумия казалась еще более мрачной. А галлюцинировать вроде бы не с чего. Разве что враги подсыпали ЛСД в кофе? Ага, враги. Сербские шпионы, не иначе... или, судя по поведению мистера Бриджиса, «ку-клукс-клан»...



Не меньше четверти часа Джонни топтался на мостовой (а это теперь была именно мостовая из симпатичных плоских булыжников), выбирая между параллельными мирами, поехавшей крышей и приступом расовой паранойи. Горестные раздумья были прерваны появлением на горизонте знакомого мальчишки из школы... из школы? Джереми напоминал скорее иллюстрацию к «Хижине дяди Тома»... Чувствуя, как от острого стресса мозговая деятельность обостряется до невыносимости, Джонни предложил приятелю прогуляться до дома своих родителей и разузнал таким образом дорогу. По пути Джереми весело рассказывал, как ему с утра повезло на нелегком поприще открывателя дверей около «Макдональдса»: какой-то обладатель «Роллс-Ройса» («Настоящий джент'мн с Юга, сэ-э-р!») дал ему целый серебряный доллар... Впрочем, приятно было услышать, что даже в этом безумии сохраняются островки стабильности: «Макдональдс», видимо, как инвариант существовал во всех возможных мирах...

Теперь вместо небольшой, всего четырехкомнатной, но очень уютной квартирки, родители Джонни ютились в одной комнате здоровенного двухэтажного барака. Его отец вместо адвокатской практики работал сборщиком на радиоламповом заводе фирмы Megahard, а мама вечерами подрабатывала в прачечной на углу. Единственной радостью было то, что в школе Джонни не учился.

В этой Америке чернокожее население никогда не имело равных с белыми прав, вынужденно занимая самые низкие ступеньки социальной лестницы. Да и сама Америка была вовсе не владычицей мира, а второстепенной державой, сырьевым придатком Британской Империи. Здесь никто и никогда не видел компьютеров, а самым великим достижением цивилизации были двигатель внутреннего сгорания и первобытный телевизор. Поскольку с этими устройствами Джонни не имел ничего общего,

«Улица была совершенно чужой: серые каменные строения с декоративными портиками и колоннадами напоминали псевдоклассицизм Германии и России второй четверти XX века, и ничего знакомого»!

«Америка была вовсе не владычицей мира, а второстепенной державой, сырьевым придатком Британской Империи».

то ему тоже волей-неволей приходилось заниматься самой черной работой: мыть полы и окна, чистить туалеты, приносить пиво веселящимся белым джентельменам. Черных даже в бары иначе, как в виде прислуги, не пускали.

Лишь через месяц, когда его бедная голова уже ломилась под напором невеселых мыслей, Джонни наконец понял, что послужило отправной точкой его нынешнего состояния. Эта игра, «Север против Юга». Он тогда решил сыграть за южан и... победил. Да, победил дважды или трижды. Вот тогда все и произошло.

Что-то где-то заклинило в мироздании, и наступление Севера на Юг захлебнулось, многочисленные армии Соединенных Штатов терпели поражение за поражением... и победоносные войска Конфедератов водрузили свое знамя над Капитолием. Рабство все же было отменено в начале XX века, во время союзной оккупации после Первой мировой войны (Конфедерация выступила на стороне Германии, вторгнувшись под шумок в Канаду, и в 1919 году получила свое...), но расовая дискриминация никуда не делась; было еще хуже, чем в 50-х годах «той» реальности. Никто не надевал неграм ошейника, но за людей их все равно не считали, лишь из лени держа при себе. Ведь кто-то должен работать.

Нужно было что-то менять, и менять самым срочным образом. И Джонни даже знал, как именно. Всего лишь не поспать четверо суток, напряженно решая программистскую задачу, выпить несколько чашек крепкого кофе и сыграть за северян в «Север против Юга». Но на этом пути стояло одно небольшое, зато непреодолимое препятствие. Во всем обозримом пространстве не было ни одного компьютера, ни одного дисковода, в который можно было бы зарядить несуществующую игру, приведшую его к столь плачевному положению. Оставалось только стащить у отца его большой облезлый револьвер, нелегально сохраненный им еще с последней Мексиканской войны, и разнести свою голову. Его сверстникам было куда легче, ведь у них не было воспоминаний о том чудесном мире, где он ездил на красивом красном автомобиле, запросто мог посидеть с девушкой в любом кафе, где деньги зарабатывались не ломовым трудом, а «игрой на пианино».

Наконец, когда он мог уже отметить второй месяц своего жалкого существования в этом Богом оставленном мире, Джонни «нащупал» решение проблемы. Как уже говорилось выше, отец его трудился в сборочном цехе радиолампового завода, где из различных комплектующих собирали массивные радиоприемники, проигрыватели и громоздкие телевизоры. И он частенько рассказывал о том, какие «прекрасные» вещи он изготавливает своими мозолистыми руками. Джонни с матерью слушали эти рассказы, только мама охала и ахала, а он мотал на ус. И, когда однажды он попросил отца сводить его на производство, того совершенно не удивила просьба сына. Не удивило его и решение отпрыска устроиться туда на работу, ведь это так захватывающе — находиться в святая святых огромной машины по производству будущего. А именно за телевидением, считал отец, было будущее. Впрочем, он лишь повторял рассуждения мистера Гейтса, владельца фирмы. Мистер Гейтс, фанатик телевидения, был любимцем служащих, большим либералом и при обходе цехов не гнушался даже пожимать руку особо проверенным чернокожим работникам.



> «Мистер Гейтс, фанатик телевидения, был любимцем служащих, большим либералом и не гнушался даже пожимать руку особо проверенным чернокожим работникам».

Но у Джонни было свое собственное мнение по этому вопросу. Не известно, как там сложится все у телевидения, а вот то, что будущего здесь для него нет, это он знал точно. А когда задача поставлена, добиться результата — это дело времени и терпения.

Через месяц Джонни уже работал уборщиком на радиоламповом заводе. Отец обещал, что, если он хорошо себя покажет, то его переведут в цех сборки. Но работа уборщика устраивала парня куда больше, ведь именно так он имел доступ практически во все помещения завода, убирал остающиеся материалы и комплектующие, собирал инструменты и чистил станки. А когда имеешь доступ ко всему этому, грех не воспользоваться. Все пользовались; говорили, что у некоторых работников дома есть даже телевизоры, собственноручно собранные из ворованных деталей. А у Джонни под кроватью стояла большая коробка, в которой со временем становилось все больше ламп, реле, бобин с пленкой и другой механической и электрической ерунды, назначение которой с первого взгляда и понять-то было сложно.

Еще через несколько месяцев Джонни на заработанные деньги снял маленькую комнату в соседнем с родительским бараке и приступил ко второму этапу своей грандиозной и безумной затеи. Теперь из множества деталей, уворованных им с завода, нужно было собрать простенькую, по образу и подобию самых первых персональных компьютеров, машину. Все-таки недаром его любимым предметом в школе были не только основы программирования, но прикладная электроника. Задуманный им компьютер состоял из телевизора, бобинного магнитофона и декодера. Жалкий эрзац, с помощью которого он надеялся перевернуть мир. Конечно, можно было дождаться, пока и здесь изобретут компьютер, но Джонни не был уверен, что это произойдет при его жизни.

Полная сборка и наладка техники заняли у него еще месяц. До поры до времени он упрятал свое детище в шкаф и засел над не менее важной проблемой — написанием программы. За прошедшее время без постоянных тренировок мозги его несколько поразмякли, но написать простенькую текстовую стратегию он был еще в состо-

янии. Да и глупо стараться, имея черно-белый экран с пикселями, видимыми невооруженным глазом. Когда он наконец решил, что готов к созданию ИГРЫ, КОТОРАЯ ПЕРЕВЕРНЕТ МИР, оказалось, что не все так просто. Для того, чтобы написать программу, недостаточно мозгов и компьютера. Нужно еще иметь операционную среду, средства программирования, всякие там разные компиляторы, дебаггеры и прочую дребедень. Пришлось Джонни поскрипеть зубами и отложить возвращение в родные пенаты еще на некоторое время.

Наконец, через полгода все составляющие были отлажены и работали как часы. Джонни четыре дня, не отрываясь от полуслепого монитора и чашки кофе, работал, занося коды игры на магнитную ленту. Наконец настал тот долгожданный момент, когда все было окончено и можно было наконец... нет, не отдохнуть, не вздремнуть на продавленном тюфяке. Можно было запустить машину и вернуться туда, где тебя ждут пирожные с кремом, кока-кола и девушки. С внутренней дрожью Джонни включил свое творение, залпом осушил еще одну кружку крепкого кофе и запустил игру. Под победное скрипение и свист магнитофонного динамика на экране появились корявые титры: «South vs North. © by John M. Calvin». Джонни быстро пробежался пальцами по сделанной из множества переключателей клавиатуре и начал новую игру, выбрав, естественно, северян.

> *«Под победное скрипение и свист магнитофонного динамика на экране появились корявые титры: «South vs North. © by John.M.Calvin».*

Монитор мигнул и вывел вводную: «К вашим позициям с северо-запада приближается большая группа войск под командованием генерала Ли». Дальше приводилось множество статистических данных, почерпнутых им из украденной в библиотеке книги по истории. Конечно, данные эти могли быть неверны, но Джонни, как истинный разработчик, все равно знал правильный ответ. Недрогнувшей рукой он выбрал второй вариант ответа и двинулся дальше...

Через четыре или пять часов, когда войска Соединенных Штатов получили многократное превосходство в живой силе и технике, когда противник жался в иголках Флориды и Калифорнии, Джонни сделал последний шаг и с удовольствием полюбовался на не менее корявую финальную строку «Север — победитель». Потом подошел к занавешенному одеялом окну и сдернул его на пол...

На улице ничего не изменилось. Было действительно раннее утро, еще не совсем рассвело. Но вид серых мрачных бараков прекрасно давал понять, что попытка провалилась. Джонни с надеждой обернулся, но и тут его ожидания не оправдались. На кособоком столе стоял чудовищный ансамбль из полусобранного телевизора, полуразобранного магнитофона и кучи инородных деталей. Его любимый «Пентиум» так и не появился. Опустив голову, Джонни сел на скрипнувшую под ним кровать и провалился в тупое забытье. Через несколько часов он проснулся, вновь оглядел свое творение и хорошенько пнул его ногой. Реле и транзисторы разлетелись в разные стороны, а кинескоп упал на пол и красиво взорвался. Всхлипнув, Джонни выбежал в коридор, а затем и на улицу, ничего не видя перед собой за багряной пеленой ярости и отчаяния.



Собирался ли он стреляться, топиться или поднимать расовые волнения — осталось неизвестным для него самого. Резко завизжали тормоза, в унисон им раздалась сочная ругань, и Джонни обнаружил прямо перед своим носом бампер кричаще-малинового «Форда-Фиеста», такого знакомого и родного. Из автомобиля уже выбирался, жестикулируя и излагая занимательные открытия в области Джонниной генетики, толстый негр в черном костюме с красно-зеленым галстуком. Краем глаза Джонни заметил также многочисленные сочные граффити, явно нанесенные на стены ветхих бараков из распылителя, и тут до него дошло. Негр лезет из автомобиля! То есть, простите, чернокожий!

Джонни бегом кинулся к нему, схватил за плечи, уткнулся в поддельный бриллиант заколки для галстука и, трясясь в порыве любви ко всему окружающему миру, принялся истерически плакать. А обалдевший от такого неожиданного нападения менеджер, приехавший на склады своей фирмы, располагавшиеся в этих самых бараках, только

> *«Краем глаза Джонни заметил многочисленные сочные граффити, нанесенные на стены ветхих бараков из распылителя, и тут до него дошло. Негр лезет из автомобиля»!*

и мог, что махать руками и говорить: «Брат! Ты что, брат? Ты чего накурился, брат?» Наконец, когда он уже твердо решил съездить опологумевшему пацану в обносках в челюсть, тот зашатался и, закатив глаза, рухнул в обморок. Но губы его растягивала радостная улыбка.

А где-то далеко-далеко, куда никогда не залететь самому мощному космическому крейсеру, вспышки и щелчки Великой Машины начали замедляться. Потом что-то мигнуло, щелкнуло в последний раз, и творение неведомого Разума снова погрузилось в долгую дремоту, которая может длиться вечность, а может и всего один миг. MG

Ну кто тянул меня за язык? Зачем надо было спрашивать, был ли уже в «MegaGame» топ музыки из игр? Мог ведь поискать старые номера, просмотреть их, спокойно все выяснить и более ни о чем не волноваться. Так нет же! Пришел и спросил. А его как раз и не оказалось. Дальше сработал известный принцип: кто придумал, тот и делает. И главное, не разрешили отмазаться простым списочком: вот это на первое место, это на второе, а вот этого нам вообще не надо. Нет, потребовали чего-нибудь побестолковее, чтобы рубрику не позорить. Что ж, вот вам моя мстя. Насколько бестолково получилось — не знаю, но меры принимались отчаянные, в т. ч. и запрещенные Венской конвенцией. Ну а если, несмотря ни на что, все-таки вышло не так? На этот случай есть великий принцип: любой рейтинг бестолков по определению (заметьте, это не мои слова!). А для начала, изо всех сил пользуясь служебным положением, я решил сразу объявить главного победителя.



Топ! Джук-бокс

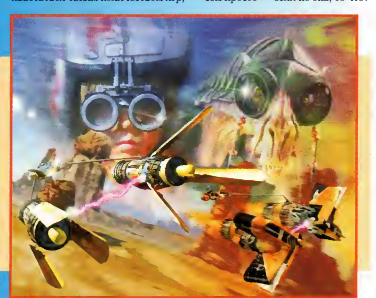


Никакое оружие в мире не сравнится с лазерным мечом. Правда, чтобы владеть им в совершенстве, нужно быть джедаем.

Виктор Расстрыгин

Самая-самая-самая музыка

Трепещите, ненавистники Джорджа Лукаса и его вселенной Star Wars: самой-самой-самой я объявляю главную тему из «Звездных войн». Новейшие игры, в которых она присутствовала, — Episode I Racer и Episode I The Phantom Menace. Кроме того, ей присуждается еще несколько титулов. **Самая распространенная:** ни одно музыкальное произведение не может похвастаться таким количеством игр, в которых оно звучит. **Самая симфоническая:** ну не любят этот стиль в играх, поэтому конкурентов и нет. **Самая громкая:** не верите? А вы ручку громкости до отказа поверните. **Самая известная:** тут совсем просто — если не она, то что?



Episode I Racer — самая скоростная гонка, которую я только видел. Какая NFS сможет выдать игроку 1000 км/ч? А тут только так и можно ездить. Главное — не забывать о Силе, и тогда будет повержен даже непобедимый Себульба. И заиграют знакомые фанфары.

Я не один раз смотрел все эпизоды «Звездных войн». Подчеркиваю: все эпизоды и последний, который на самом деле первый, — The Phantom Menace («Призрачная угроза»). Если бы деньги не имели свойство кончаться, я бы опять побежал его смотреть. Так что можете не сомневаться, у меня было время проанализировать каждый кадр, и вот что я понял: не Джордж Лукас привел фильмы к успеху, а композитор Джон Вильямс. Без его гениальной музыки «Звездные войны» не стали бы такими популярными.

А теперь представьте себе, чем бы это грозило игровой индустрии. Не было бы такой компании, как LucasArts, а значит, остались бы мы и без Full Throttle, и без Grim Fandango, и без еще огромного количества лучших квестов, и без Jedi Knight, и без X-Wing Alliance. (Кто сказал «ну и ладно»? Так, где мой лазерный меч? Сейчас разберемся...) Вот какие ужасы могли бы произойти всего лишь из-за прохладного отношения к музыке. Думаете, такой вывод верен только для LucasArts? Ничего подобного. Любая игра, лишенная саундтреков, потеряет как минимум десятую часть своей привлекательности (голосую за пятую или даже за третью, я меломан... — *Прим. отв. ред*). Я уж не говорю, как будет восприниматься игра с плохим музыкальным сопровождением. Нет, ей определенно в хиты не пролезть.

А вот теперь, описав всю важность музыки в игре, плавно перейдем к следующим позициям в нашем рейтинге.

Как происходил отбор

Очень просто. Бедного автора сажали в кресло перед компьютером, включали погромче колонки и начинали методично воздействовать на его орган слуха всякой-разной-это-не-заразной музыкой. Конечно же из игр. Когда глаза у него выкатывались, а уши обвисали... Думаете, разрешали записать мысли? Еще чего! Уши зажимались наушниками, а глаза игнорировались — ими ведь не слушают. Отбор продолжался. Сигналом, что уровень бестолковости равен оптимальному, являлся гулкий удар лбом о стол. Вот теперь можно было и изливать полученные впечатления. Для разминки (а точнее, в качестве артподготовки) использовалась военная музыка.

Военная музыка

Эталоном в области музыки для любой уважающей себя команды, пытающейся создать военную иг-



Здесь дроться придется без вопросов: вроги! Но кок дроться — зто тоже вожно. Можно, кок тонки, переть но противнико в лоб (и не обойтись без потерь), о можно тихо вырезоть их по одному. Вот только бы луно нос не выдоло, до музыко не слишком громко игрола.

ру, есть и, похоже, останется Warcraft 2. Единственная в данный момент игра, теоретически способная заменить его на этом месте, — Tiberian Sun. И только потому, что я пока не слышал тайберианской музыки. По правде говоря, очень сомневаюсь, что ей удастся затмить W2.

1. На первой позиции в рейтинге — Jagged Alliance 2. Прекрасный пример следования традициям. Но до совершенства немного не дотягивает. Одна из возможных причин — принцип боя: пошаговая операция спецназа (я знаю, что можно включить риал-тайм, но он не поможет). Все-таки боевые марши лучшим образом подходят под стремительный марш-бросок всеми силами, а не под тихую ночную вылазку. Но музыка боевая.

2. «Аллоды 2: Повелитель Душ». Эту игру уже успели окрестить «Русским Варкрафтом». Хм, сравнение не лишено смысла. Но только при рассмотрении одного внешнего вида. Или музыки. Правда, если я выше оцениваю графику в «Аллодах», чем в их предполагаемом прототипе, то о музыке так сказать не могу. Она неплохо улучшает моральное состояние героев, но все-таки немного вялая, нет в ней страсти и безумства, которые могут выручить на поле боя.

Если поразмыслить, то военная музыка — одна из самых распространенных. Ведь большинство игр — зто борьба: борьба за спасение мира, борьба за выживание, борьба за господство над миром, который совсем недавно спасали от подобных же планов, борьба трудная и бесконечная. Но миры зти — воображаемы, они не существуют, поэтому еще одной, не менее распространенной, чем военная, является нереальная музыка.

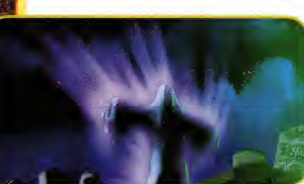
Сомое нодежное оружие, не требующее ни потронов, ни починки. Не слишком скорострельное, не слишком дольнобойное, но все же лучше, чем голые руки. В Holf-Life но первое время отбиваться от мелочи сойдет. А по железу выстукивать ритм — ток вообще ни с чем не сровнится.

Нереальная музыка

Да, вы правильно подумали, Unreal здесь будет. Но не одним названием исчерпывается нереальность звучания. Для меня зта музыка обязана быть непонятной. Непостижимой умом, но затрагивающей сердце. Специфика игр, которые я нашел для зтого рейтинга, такова, что чувство, как правило, одно — жуткий страх. Или его соратники — нервная дрожь и мурашки по всему телу. И еще есть момент, который объединяет участников: все они — трехмерные миры, противоположность, или, точнее, альтернатива нашей реальности.

1. Requiem: Avenging Angel. Жуть полнейшая. Мало того, что прямо сразу в ад отправили, так еще всю игру под суперпенонятную музыку кто-то дышит! И главное, ведь я знаю, кто зто: конечно же Дарт Вейдер, ужас, летящий на крыльях Звезды Смерти; кошмар, приходящий ко мне по ночам после очередной пройденной миссии за повстанцев; человек в железной маске, но гораздо страшнее Ди Каприо. Разве может зто быть реальностью?! Слава богу, нет. Однако первое место получает по-настоящему.

2. Дальше полегче. Но совсем немного: вторым идет Half-Life. Я очень надеюсь, что вы наслаждались саундтреками, а не купились на дешевые пиратские поделки, в которые просто противно играть. Музыка заслуживает того, чтобы быть услышанной. Нереальность и радиоактивность, к которой и относится термин «полураспад» (half-life), продемонстрированы в полной мере.

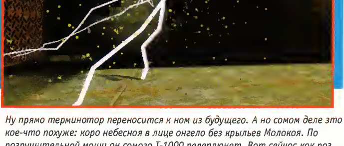


Спокойствие, только спокойствие! Сейчос я вос ностигну!.. Но но зтом роз зто был не Корлсон, о кое-кто похуже — некромонсер из вторых «Аллодов». Зото и ностигли его сомого.

3. Вот он, Unreal, игра нереальная во всех отношениях. Бросить вызов «Квейку» — разве зто реально? А так тормозить на достаточно неплохих машинах? А с такой музыкой попасть в топ? Но на деле все оказалось вполне осуществимо, и музыка в игре соответствует ее настрою, соответствует удивительному миру и населяющим его добрым кенгуроликам, которых так хочется подстрелить на обед. Но анреально, их жесткое мясо невозможно разжевать.

4. Еле-еле успел в топ новый то ли шутер, то ли квест, то ли РПГ — System Shock 2. Хоть и четвертое, но все-таки призовое место.

Не призовые в зтом рейтинге просто не указаны. А приз такой — я в него буду играть. Подобной чести

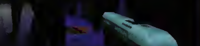


Ну прямо терминотор переносится к ном из будущего. А но сомом деле зто кое-что похуже: коро небесноя в лице онгело без крыльев Молокоя. По розрушительной мощи он сомого Т-1000 переплюнет. Вот сейчос кок роз ночнется зверский шепот...



Бен, герой Full Throttle. По каким дорогам колесит сейчас твой Curley?

По-прежнему самое надежное оружие, не требующее перезарядки или ежедневной чистки, хотя применяется уже не против нечисти из параллельного мира. Впрочем, в Kingpin сперва вообще кусок трубы дается, а это как бы ее улучшенная версия. Но для оркестра труба гораздо важнее лома.



Лом — оружие надежное, но когда его вытаскивают против тебя, лучше использовать пистолет. Неправ тот, кто сказал, что против лома нет приема. В System Shock 2 ему надо сыграть. Заодно и музыку послушает.

удостаиваются только избранные представители семейства трехмерных, но уж больно хороша наследственность у SS2 — как-никак прямой потомок Thief, да и сам он не подкачал.
От нереальности и синтезированности переходим к вещам более привычным.

Самая живая музыка

Узнать, жива музыка или нет, очень просто: если слышно только, как играют всяческие инструменты, значит, она не живая, а вот если поют — это самое то. Воспользовавшись таким нехитрым определением, я и занялся поиском конкурсантов. Оказалось, что не совсем еще обезлюдели, обеззверили или обездемонили студии звукозаписи, подготавливающие музыку для игр. Нашлось достаточно много интересных участников.

1. Grim Fandango. Песня «The Rusty Anchor», исполняет демон Глотис, партия фортепиано — он же. Душевная история о старом заржавевшем якоре. Но абсолютно бесполезная для прохождения квеста. Хотя суметь услышать ее тоже своего рода квест, в первый раз я ухитрился этот эпизод пропустить.

2. Рэп в компьютерных играх встречается не чаще, чем симфонический оркестр. Поэтому я просто не мог не заметить Kingpin: Life of Crime и не выделить ему место в топе. Можно сказать только одно: у своеобразной игры и музыка должны быть своеобразной. В данном случае она просто уникальна. Хотя это и понятно: песни черных кварталов и трущоб плохо подходят супергероям и тем более супергероиням. (Хм... а вообще, как обстоят дела с неграми в тех же 3D-шутерах? Что-то мне ни за одного чернокожего мужика бегать не давали. И куда только смотрят правозащитные организации?)
Слушать много рэпа оказалось вредно. Потянуло на размышление о расовой дискриминации, как бы вообще не забыть, куда и о чем пишу. Впрочем, недалеко уже и конец топа, поэтому позволю себе немного расслабиться.

Этому парню уже никогда не услышать халфлайфовские саундтреки. Зато реквием — наверняка.

Какие же невежливые монстры в Unreal: к ним издалека прилетает человек, а они не только с музыкой не встречают, так еще и спиной ко мне стоят. Вот за это и расплачиваются.

Классика

Что хотите со мной делайте, но я приверженец постоянства вкусов. Да, игры в этом разделе старые. Да, их могут многие не знать. Но музыка, которая в них звучит, останется навсегда. Это не попсовые хиты-однодневки, это шедевры, проверенные временем. Поэтому я даже не стал раздавать им места, они все хороши.
Full Throttle. Единственный и неповторимый в своем роде квест о байкерах и соответственно с «хэви метал»-сопровождением. Любовь до гроба, прослушивание до глухоты. Такого больше не будет. И не надо. Или надо? Нет, все-таки второго Full Throttle быть не должно. Гениальные произведения нельзя копировать или дополнять, а продолжение как раз и станет этим самым дополнением. И вот, кстати, пример негаснущей популярности: только вчера по радио задавали вопрос, что за группа озвучивала Full Throttle? Героев надо знать, поэтому я их назову: «The Gone Jackals».
Старая добрая Little Big Adventure: Relentless. О, это просто бальзам на сердце после скрипящих, жужжащих, грохочущих и взрывающихся игр. Чистый хрустальный звук одной из композиций навевает на меня такое блаженство, что я даже готов простить Оверсира из первого «Фоллаута», G-мена из «Халф-лайфа» и Билли Гейтса из «Микрософта», а также всех остальных своих врагов, которых совсем недавно с радостью не только размазал бы по стенке, но еще и заставил бы помучиться подольше. Именно так надо озвучивать игры, а не просто набивать парочку коротких ритмичных вещиц и зацикливать их, чтобы через пять минут прослушивания оставалось только одно желание — отключить всю эту музыку к диабловой матери.
И напоследок — еще один 3D-шутер: Outlaws. Очень классная игра, рассказывающая о похождениях бывшего шерифа, спасающего свою дочь из лап мерзкого бандюги и его приспешников. Действия происходят на Диком Западе, и вся игра — самый настоящий вестерн. В ней я первый раз полностью почувствовал себя настоящим участником драматических событий и совершенно вжился в сюжет игры. Не последнюю роль в этом сыграла музыка Клинта Баджакяна, тем более что

для ровесницы «Квейка» игра имела, мягко скажем, не особо впечатляющую графику. Зато в ней впервые заставили вручную перезаряжать оружие. Кому-то эта особенность не понравилась, но я нашел ее очень удачной. Хотя в мультиплейере предпочитаю иметь неограниченный боезапас, только очень редко получается его заиметь.

Девачка, не стреляй в пионисто, он игроет кок умеет... А, ты не в него целишься? Ну тогда стреляй, девочко, стреляй...

Тишина

Все. После нескольких часов я наконец нашел свой идеал, хоть он и не продлится слишком долго. Тишина, покой и сон — залог здоровья каждого геймера, и раз мне представилась такая возможность, я воспользуюсь ей для восстановления сил, а потом — снова в бой, снова в грохот пушек, рев моторов и урчание монстров, и конечно же — под хорошую музыку, от которой так хочется жить.



Эта не монтаж, на сцене действительна участник группы Kiss. Видели бы вы, как ега асвистали...

Глотис зо пианина.

Вместо постскриптума

А я очень «Фальдваут» люблю. Там эта музыка... она такая... такая... а я на машине... (*Прим. отв. ред.*). MG

Здравствуйте, дорогие любители игрушек.

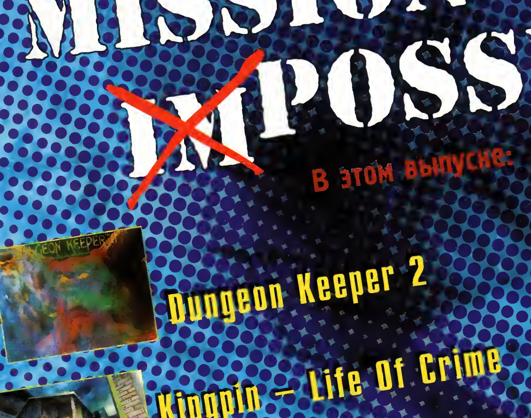
На последующих нескольких десятках страниц мы будем подробно рассказывать, как надо в них, в игрушки, играть. А то вы ведь не знаете. Действительно, откуда вам знать, куда надо воткнуть вот эту вот пимпочку, а откуда взять ту вон штуковинку. А наши смелые проходимцы вам все расскажут, разжуют и на блюдечке преподнесут. Вот, например, у нас тут появился могучий проходимец с загадочным именем Роланд. Откуда оно у него такое, мы не знаем, но он напроходил аж две игрушки для этого номера, а именно «Кипера» второго, это про злых дядек в подземельях, и «Кингпина», это про еще более злобных дядек, которые к тому же ненормативной лексикой злоупотребляют. Видимо, этот Роланд — большой фанат злобных дядек. Может быть, он на самом деле вообще злобная тетка. Мы точно не знаем. Но солюшны написал вроде хорошие, так что нам все равно — дядька он или тетка, а равно и насколько он злобен. Одно хорошо — ненормативной лексикой в гайдах не пользовался. Зато у нас она на языках крутилась, когда мы в редакции смотрели отечественную игрушку про какого-то лесного князя. А чтоб у вас она (лексика) не крутилась, публикуем крутейшее к ней (игрушке) проходилово. Оно в своем роде уникально, потому как написано одним из двух авторов диалогов в этой самой игрушке. Внимайте.

Иван Шаров

CHEATS

СТР. 158-161

- Lamentation Sword
- Heavy Gear 2
- Clans
- Force 21
- Railroad Tycoon 2: Gold Edition
- Gruntz
- Star Trek: Starfleet Command
- Lords of Magic: Special Edition
- Madden NFL 2000
- Re-Volt
- Driver (Demo)
- Drakan: Order of the Flame
- Nocturne (Demo)
- Gulf War: Operation Desert Hammer
- Outcast



- Dungeon Keeper 2
- Total Annihilation: Kingdoms
- System Shock 2
- Aliens vs. Predator
- Recoil
- Descent 3
- Moto Racer 2
- Colin McRae Rally
- Speed Busters
- Raibow Six: Rogue Spear (Demo)
- Hidden & Dangerous
- C&C: Tiberian Sun
- Braveheart



Очень страшная... игра?

Роланд



Игра делится на миссии. В каждой из них есть основное задание и задания второстепенные. Выполнение первого обязательно для прохождения миссии, а вот второстепенные - как получится, не выполнили - да и черт с ними. И без того сложно.



Паспорт

Dungeon Keeper 2

Жанр:	RTS
Разработчик:	Bullfrog
Издатель:	Electronic Arts

URL www.dungeonkeeper2.com

Системные требования:

Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3Dfx

Пробежка по сильно пересеченной местности

1 Warcry — Smilesville

Цель: найти и замочить лорда Antonius.

Все остальное: построить Комнату отдыха 5x3 и Курятник 3x3.

На самом деле это тренировочная миссия. Дел никаких особенно сложных не предвидится, фактически надо просто освоиться с управлением. Добрый голос за кадром, сильно смахивающий на голос незабвенного Хинткипера из «Фантасмагории», будет популярно рассказывать вам, что именно вы сделали неправильно.

Начнем с создания материальной базы для дальнейшей экспансии. Во, какие я слова знаю! Золота надо накопать 12 000 золотых условных единиц. Главное месторождение золота расположено на севере. С вашего позволения я пропущу описания движений мышью. Никто не возражает? Нет? Ну вот и замечательно.

Когда вы накопаете требуемое количество золота, на востоке откроется Портал. Прокопайте до него ход. После того, как Импы его захватят, в Подземелье появятся первые монстры. В данном случае это будут Гоблины. На западе для особо недогадливых начнет мерцать красное пятно. Его надо раскопать и построить там Комнату отдыха. А на юге придется строить Курятник.

Начинайте копать проход на север. Там будет комната, где, собственно, и проживает лорд Antonius. Натравите на него всех наличных Гоблинов, они его убьют, из лорда вывалится магический камень, придет Риппер и его подберет. Вот, собственно и все. В смысле, миссия закончилась.

Теоретически, если очень хочется, можно поискать и бонус. Он где-то лежит.



2 Enchantments — Sing-Song

Цель: найти лорда Darius'a и убить его насмерть.

Все остальное: построить библиотеку и Training Room.

Роем проход на север. Долго и настойчиво. Потом строим Комнату отдыха и Курятник. Добываем золото, которое попадается под ноги. Часть Импов направляем на стройку века — создание Библиотеки к северу от Dungeon Heart. В готовую библиотеку придут маги и начнут активно работать над заклинаниями. Пока они себя этим развлекают, постройте Training Room на юге от Dungeon Heart.

На северо-запад копайте аккуратно: там тусуются враги, а вам пока с ними встречаться совершенно не надо. После того, как маги разберутся с созданием Импов, сделайте несколько штук, но не увлекайтесь: мана вам еще понадобится.

Как только маги разработают заклинание молнии, на северо-западе вашего подземелья враги проломят стену и ворвутся внутрь. Отряд будет состоять из 6–9 гномов 1–2 уровней. Если все



Магия

Бестиарий

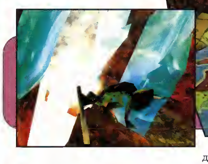
Imp.

Организм, созданный с помощью магии. Импы — существа, от которых зависит жизнь подземелья. Строители, прорабы и шахтеры в одном лице. На создание каждого последующего Импа маны требуется на полторы тысячи единиц больше, чем на создание предыдущего.
В принципе Импы устроены так же, как и все остальные монстры. Они не могут тренироваться, но уровень Импа растет вместе с его опытом. Имп 6-го уровня ломает стены на порядок быстрее, чем Имп 2-го, а Имп 10-го уровня получает способность к телепортации.
Импов можно сбрасывать на незахваченные территории. Этим, как правило, надо пользоваться, когда идет захват территорий «на время». Имп всегда выполняют ту работу, к которой он ближе всего, поэтому при высадке строительного «десанта» четко контролируйте место, иначе потеряете много времени.
Если уж совсем прижмет, то можно заставить Импов драться. Но, честно говоря, это пустая трата маны, которая вам необходима на восстановление поголовья строителей.

Bile Demon

Ах, какая милая вонючка! С помощью своих габаритов способен в одиночку долго удерживать многократно превосходящие силы врага в узком коридоре — он просто намертво перекрывает проход своими телесами. Из-за большой массы тела падения с высоты не проходят для Bile Demon бесследно: он несколько секунд не может вступить в бой (приходит в себя, понимаешь!), поэтому рекомендуется сбрасывать его на некотором расстоянии от места предполагаемого сражения, чтобы он успел прийти в себя.
Из личных предпочтений: терпеть не может эльфов и очень критично относится к недостатку еды. Как только Bile Demon решает, что его морят голодом, он немедленно покидает подземелье. Так как он не

сделано правильно, то маги без труда справятся с нападающими.
Направляйте Импов заколдовывать вражескую территорию. Если прорыть проход на восток, вдоль линии воды, то можно найти бонус, который добавляет маны.
Приблизительно в это время лорд прибежит вас прогонять. Если у вас есть 60 тысяч единиц маны, то просто расстреляйте наглеца молнией. Если нет — то скиньте на него весь персонал подземелья.



3 Greed — Ramshackle

Цель: уничтожить лорда Avarius'а.

Все остальное: собрать все золото на уровне и построить Sentry Trap и Wooden Door.
Заниматься второстепенными заданиями не советую: скучно и противно. Имеет смысл сразу перейти к делу и уничтожить лорда.
Dungeon Heart окружен рвом с водой. Надо срыть все столбики и на освободившемся пространстве построить сокровищницу. Затем, прорыв ход на восток до каменных завалов, собираем золото, которое находится на востоке от прорытого прохода.
После постройки Комнаты отдыха и Курятника, откапываем Portal. В Подземелье начнут собираться мухи, но они штуки бесполезные, поэтому, не теряя времени, надо построить Мастерскую, Библиотеку и Training Room. Комнаты должны быть приличных размеров — где-то 4x5.
Когда все это сделаете, начинайте добывать золото из месторождения, которое расположено на севере от Dungeon Heart. Через некоторое время вы доберетесь до берега реки, где много маленьких скоплений драгоценного металла — их все надо пометить для последующей добычи. Приблизительно в это время на вас нападут несколько вражеских монстров, но так как их очень мало, проблем с ними не будет.
Примерно через пять минут вы увидите ролик, повествующий о том, что лорд собрался на охоту. Его компания перейдет мост, и как только эта публика окажется на вашей стороне, мочите его заклинанием Молния. Убить его несложно, после чего миссия будет считаться завершенной.
Бонус можно найти слева от входу в комнату лорда.

4 Snipers — Shadygrove

Цель: уничтожить укрепления лорда Ludwig'а вместе с лордом.

Все остальное: обнаружить и переколдовать все Guard Room на карте. Занять укрепление лорда Ludwig'а.
Сначала придется сделать проход на запад от Dungeon Heart. Через некоторое время ваши Импы наткнутся на Guard Room, ее надо захватить и рядом с ней построить Комнату отдыха, Столовую и Training Room. Теперь надо найти Portal (он на севере) и построить Сокровищницу. На востоке ищем еще одну Guard Room, после чего делаем Библиотеку, чтобы в Подземелье появились маги.
Теперь можно развлечься и заняться постройкой Мастерской, дабы заманить троллей. По ходу дела не забывайте разрабатывать месторождения золота, однако не забираясь далеко на север: это может вызвать бурную реакцию оппонентов, которая пока совсем некстати.
Через некоторое время, когда в Подземелье наберется достаточное количество существ, можно начинать наезд. Продвигайтесь на север и вскоре, за рекой, которую вы перейдете по мосту, увидите дверь. Ее, разумеется, надо выломать, и вы окажетесь на территории враждебного лорда. Убить упрямую тварь можно разными способами, но традиционный — выманивание гада на свою территорию и расстреливание его молниями. Если маны маловато, то натравите на него всех, кто есть под рукой. Уверяю вас, ничего сложного в этом нет.
Если очень хочется бонусов накопать, то один можно найти в комнате со вторым Импом, а еще несколько — в проходах рядом с Подземельем лорда.



5 Fear — Elmshadow

Цель: надо найти лорда Constantine'а и... правильно, сделать из него котлету.

Все остальное: переколдовать тюрьму, чтобы наделать скелетов.
Строим стандартное Подземелье в южном направлении. Когда найдете мост, знайте: тюрьма недалеко. Ее охраняет престарелый Волшебник первого уровня, который элементарно убивается Импами. Его надо оттащить в Тюрьму, и вы получите первый скелет.

Лорд появится из Gates на северо-востоке. Но не сразу, не сразу. Сначала придется долго раскапывать местность в северном, а потом и в восточном направлении. Эти замысловатые движения приведут вас к реке, по руслу которой надо построить мост в восточном нарпавлении. Через несколько минут вы увидите пару Fear Traps, которые с легкостью уничтожаются скелетами. После того, как Импы переколдуют все новые пространства, надо будет просто подождать, предварительно уничтожив пару рыцарей и две пушки.

Как только закончите все эти богоугодные дела, на горизонте появится главный оппонент. Уничтожить его несложно: как только лорд оказывается на вашей территории, сбрасывайте на него все наличные войска и начинайте долбить молниями. Надолго его не хватит: он хилый.

Основное скопление бонусов расположено на северо-востоке и северо-западе. Всего на уровне их 5 штук.



6 Rout — Sweetwater

Цель: перехватить лорда Ironman'а прежде, чем он добежит до Gates и покинет уровень.

Все остальное: поймать как можно больше «языков», чтобы узнать у них, где находятся Gates. Иначе искать их придется довольно долго.

В принципе Portal расположен на западе от Dungeon Heart, но захватывать его совершенно не обязательно: миссия спокойно проходится без него.

Строим вполне стандартное Подземелье. Потом раскапываем местность в западном направлении, чтобы найти мост. Пока Импы его захватывают, постройте Пыточную камеру приличных размеров, мест на 12–20. Всех врагов, которые имеют неосторожность напасть на вас, сажаем в пыточную, лечим... и — вуаля! — враги решают, что проще поработать на вас, чем так напрягаться на дыбе.

Когда ваши Импы доберутся до большой дороги на севере, будьте наготове: именно по ней совершит попытку побега лорд. Когда появится толпа врагов, Ironman единственный, кто не остановится, чтобы пообщаться, а резко побежит к выходу. Чтобы его уничтожить, придется истратить все 200 тысяч единиц маны (да, ее придется экономить весь уровень), а если он и после этой неприятности жив останется — такое бывает, — придется на него сбросить своих бойцов. В принципе ничего сложного, главное — не пропустить момент, когда лорд рванет к выходу. Бонусы ищите сами — их 11 штук.

7 Cavernus — Emberglow

Цель: убить товарища по имени Sigmund.

Все остальное: обнаружить максимальное количество Гигантов. Не допустить гибели своих созданий в лаве.

Невероятно тоскливая миссия. Dungeon Heart находится на островке, окруженном лавой. Есть только один проход, и когда Импы начнут его переколдовывать, немедленно придут три Гиганта. Убейте их.

Мост приведет вас к комплексу готовых комнат, которые надо просто захватить. А потом придется бегать кругами и искать лорда, который где-то спрятался и выходить не хочет. Спрятался он в комнате на северо-востоке Подземелья.

8 Altermath — Snapdragon

Цель: захватить Подземелье лорда Dante и убить лорда Citus'a.

Все остальное: полностью переколдовать Подземелье Хранителя Данте.

Очередное занудство. Почти все покрыто водой. Захватываем комнаты брошенного подземелья, попутно отражая вялые атаки



Магия

располагает избытком мозгов, то зачастую просто не догадывается пойти в курятник, если он расположен не вплотную к его спальне. Вывод? Правильно, спальня Bile Demon должна находится рядом со Столовой, а еще лучше — в одном с ней помещении.

Reaper



Самый что ни на есть крутой монстр в игре. Настолько крутой, насколько это в принципе возможно. Другой вопрос, что во второй части игры это уже даже не столько монстр, сколько обыкновенный NPC. Вы уже не можете просто брать Reaper'a и делать с ним все, что душе заблагорассудится. Нет, теперь его придется вызывать каждый раз, как в нем возникнет необходимость. Но пока вы не соберете все магические камни, позвать на помощь товарища с косой не удастся. В правом нижнем углу экрана, на панели управления, изображена морда Риппера. Как только она будет полностью закрашена, можете ему звонить. Но проблема в том, что для вызова нужны не только камни, но еще и мана в количестве 100 тысяч единиц. Так что копите ману, господа! Жизнь Reaper'a — это ваш запас маны. Как только закончится мана, пропадет и Риппер. Поэтому не имеет смысла вызывать Потрошителя, если у вас маны 110 тысяч, все равно он исчезнет через несколько секунд или после 10–15 ударов мечом. Приказы ему, как самому натуральному NPC, вы отдавать не можете. Поэтому высаживать его надо прямо в толпу врагов, чтобы Reaper не тратил время на дорогу. В этом случае его действия будут более чем эффективными. Если вам надо прогнать Потрошителя, который выполнил все, что от него требовалось, и теперь бесцельно бродит по подземелью, просто несколько раз ударьте его. Он расстроится и пропадет.

Mistress



Тетка в кожаном купальнике. Одно из лучших существ в игре. Хорошо прокачанная тетка способна справиться

Магия

с отрядом гномов.
Чтобы ваши Mistress могли действовать с максимальной эффективностью, вам придется построить Пыточную камеру. Там они будут не только пытать друг друга — не пугайтесь, это им нравится, — но и получать массу впечатлений от издевательств над врагами. Если вам надо срочно запытать врага, а все приспособления для «веселой и непринужденной пытки» заняты Mistress, сгоняйте их без тени сомнения. Делу — время, а потехе — как-нибудь потом.
Mistress достаточно безразлично относятся к необходимости проживать в одной комнате с другими видами монстров. Правда, они слегка недолюбливают магов, но не настолько сильно, чтобы их взаимная антипатия привела к каким бы то ни было сложностям.
Они созданы друг для друга! Речь идет о Mistress и заклинании Possetion. Если как следует разобраться в управлении, то одной или двумя Mistress можно вынести половину вражеских оборонных укреплений и при этом не потерять ни одной тетки. А идеальный вариант — это отряд Mistress, которым командуете вы лично, вселившись в одну из них. Дело в том, что Mistress отличаются известной храбростью, так что вынести ряд пушек для них не проблема, особенно если вы распоряжаетесь действом.

Warlock

Комплексный обед, простите, монстр, из трех блюд: воин, волшебник и ученый. В свободное от всего остального время занимается созданием новых заклинаний и усовершенствованием старых.
Ребята без претензий, согласны жить где угодно и с кем угодно. Помимо приемов ближнего боя, знают заклинания Fireball (огненные шары по адресу врагов) и Heal (заряд здоровья по адресу соратников по партии). Аналогичными способностями обладают вражеские Колдуны, поэтому в любом сражении гасить их надо в первую очередь.
Но есть у Warlock и недостатки. Он не отличается особым здоровьем, да и передвигается довольно медленно. Но с этим вполне можно мириться, особенно если помнить, что отряд из семи магов 5–8 уровня

вражеских монстров. Portal не стоит захватывать сразу — там засада. Надо подождать, пока у вас не будет хоть немного приличных монстров.

Лорд Citus обитает на севере. Докопаться до него очень просто: все неправильные направления рытья заблокированы, так что не промахнетесь.





9 Ambush — Silverstream

Цель: уничтожить лорда Voss'а.

Все остальное: захватить все укрепления противника на реке.

У вас есть 20 минут, чтобы подготовиться к большой драке. В течение этого времени надо захватить как можно большую площадь, чтобы мана накапливалась с максимально возможной скоростью.

Ваше Подземелье расположено рядом с рекой, текущей с запада на восток. Как только монстров набирается приличное количество, стройте мост к ближайшему укреплению и захватывайте его. Повторить минимум два раза, а в идеале — три.

Через 20 минут с запада придет лорд в сопровождении свиты. Немедленно снижайте скорость игры до минимума, и сбрасывайте на тусовку одного монстра. (Только одного! Это очень важно!) Свита начнет драку, а лорд помчится вперед. Как только он отдалится от свиты, начинайте долбать по его голове молниями, одновременно сбрасывая вокруг него монстров. Молнии нужны главным образом для того, чтобы Voss не мог убежать от нападавших: ни один монстр догнать его не в состоянии.

10 Smash — Woodsong

Цель: сравнять с землей Asmodeus'а и его Подземелье, чтобы ему скучно не было.

Все остальное: разработать оптимальную тактику уничтожения Asmodeus'а.

Миссия не из самых простых. Подземелье товарища Asmodeus'а расположено на севере, но это еще полбеды. Дело в том, что между его Подземельем и Подземельем вашим живет большая и веселая компания Стальных эльфов. Они пока не в курсе, где вы живете, но выяснят это ровно через сорок минут после начала миссии (так предусмотрено сценарием). А когда они узнают, ууу, что начнется. В общем, сражаться с их войсками бесполезно — все равно запинают.

Отстраиваем стандартное подземелье, на север не рыпаемся: там опасно. Если монстров наберется приличное количество — штук 20, можно расширяться дальше.

Как только Импы найдут проходы, ведущие на северо-восток и северо-запад, вы сможете найти все бонусы: они именно в системе этих проходов и валяются. Да, там еще Gates есть. Их надо побыстрее переколдовать, а то к вам все время будут ломиться оппоненты, что совершенно лишнее в данной ситуации.

К этому моменту некоторые из эльфов начнут напрягаться и периодически малыми силами нападать на Подземелье. Это хорошо: они послужат основой для создания ударной армии, после того как в пыточной камере им внушат мысль о необходимости сменить начальника.

Приблизительно через полчаса все приготовления будут завершены. У вас будет приличная армия — существ этак в 30–50.

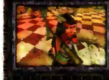
Начинайте рыть коридор в северном направлении и, когда наткнетесь на водную поверхность, быстро застраивайте ловушками внешний конец коридора.

Через озеро стройте мост не менее трех клеток в ширину в северном направлении. Скоро вы наткнетесь на мост эльфов, который надо захватить. Это, не побоюсь этого слова, самый сложный момент в миссии.

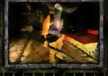
Необходимо, использовав заклятье Захвата Тела, возглавить небольшой отряд и вынести все ловушки, которые не дают Импам приблизиться к мосту. Потом, сдерживая силы противника, дайте Импам возможность спокойно переколдовать мост.

В это время начнется массированная атака эльфов на ваше Подземелье, но если там все организовано правильно, то она (атака) бесславно захлебнется.

Дальше, по большому счету, дело техники. Импы выносят стены укрепления лорда, туда сбрасывается та часть вашей армии, которая не занята охраной родных пенат. Проломив парутройку стен в северном направлении, ваши войска доберутся до Dungeon Heart и разрушат его, после чего миссия считается пройденной.







Главное в этой миссии — все делать в темпе, не отвлекаясь на разные глупости. А то точно не успеете.

11 Carnage — Sparklydell

Цель: убить всех лордов на уровне.

Все остальное: воспитать приличную армию и научиться активно использовать ловушки.

Все довольно просто. Dungeon Heart расположено на западе. Надо...

Хотя про эту миссию и рассказывать-то особенно нечего. На уровне сидят несколько лордов. У каждого есть хиленькая армия. Копаете проход к одному, уничтожаете все, и так несколько раз. Простота граничит с тупостью, как говорил мой дед, проснувшись с похмелья в тракторе, который стоял на вершине отвесной горы.

12 Scavenge — Goldenglade

Цель: прорубиться через укрепления Lord'a Bramble и найти магический камень, принадлежащий лорду Malachai.

Все остальное: создать боеспособное подразделение из вторсырья.

Одна из самых интересных миссий в игре. Быстро ройте ходы на восток и запад, дабы найти скелетов. Там же есть и халявное кладбище, поэтому не тратьте деньги на его строительство.

Когда начнутся первые схватки, уделяйте самое пристальное внимание распределнию павших оппонентов. Тех, у кого первый уровень, — на кладбище, остальных — в пыточную камеру на перевоспитание.

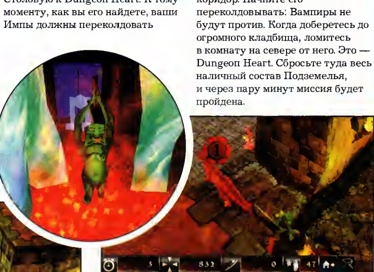
От кладбища на север идет мост, по которому можно добраться до Подземелья лорда. Bramble. Подождите, пока все трупы превратятся в Вампиров, а пленники перейдут на вашу сторону, после чего атакуйте. За дверью вас ждет очень симпатичный скелет пятого уровня и бонус.

Севернее этого места живет лорд Malachai. Не вздумайте строить мост прямо к его дверям — намучаетесь с вражескими Импами. Мост надо делать так, чтобы он заканчивался широкой площадкой справа от двери. Ломайте стену вдоль площадки.

Оказавшись в Training Room, двигайтесь на север через

> **Сержантские советы**
>
> Игра делится на миссии. В каждой из них есть основное задание и задания второстепенные. Выполнение первого обязательно для прохождения миссии, а вот второстепенные — как получится, не выполнили — да и черт с ними. И без того сложно.

Столовую к Dungeon Heart. К тому моменту, как вы его найдете, ваши Импы должны переколдовать Training Room, чтобы туда можно было высадить войска. Проведите несколько Вампиров к Dungeon Heart, они его срубят минуты за три, если не забывать их подлечивать.



13 Conversion — Cherish

Цель: уничтожить армию лорда Malleus'a и найти его камень.

Все остальное: широко использовать возможности Пыточной камеры.

Строим вполне традиционное Подземелье. Portal охраняют Monk'и, но их уничтожить несложно. Некоторое время все будет как обычно: схватки, переманивание на свою сторону пленных врагов и захват вражеских комнат.

Через некоторое время ваши Импы далеко на востоке наткнутся на ничейную территорию и синюю дверь. Трогать ее нельзя ни при каких обстоятельствах, а то беда настанет.

Прикиньте, по каким проходам будут двигаться существа, вышедшие из синей двери и проследите, чтобы Импы их полностью переколдовали. Это очень важно!

Рано или поздно из этой двери хлынет волна Вампиров — штук тридцать, и все не ниже четвертого уровня. Справиться с ними невозможно, поэтому даже и пытаться не стоит. Ваша задача — уничтожить вражеское Dungeon Heart раньше, чем уничтожат ваше.

Как это сделать? Довольно просто. От развилки на пути к синей двери на юг ответвляется коридор. Начните его переколдовывать: Вампиры не будут против. Когда доберетесь до огромного кладбища, ломитесь в комнату на севере от него. Это — Dungeon Heart. Сбросьте туда весь наличный состав Подземелья, и через пару минут миссия будет пройдена.

14 Reap — Peachtree

Цель: вызвать Риппера и убить Хранителя Tiberius'a.

Все остальное: захватить все mana vaults.

В этой миссии выполнение основной задачи зависит от выполнения второстепенной. Дело в том, что вызов Риппера стоит очень много маны, а поддержание его в рабочем состоянии требует еще большего количества этой самой маны. Как только мана подходит к концу, Риппер исчезает.

В этой миссии придется действовать быстро и самоуверенно. В самом начале у вас есть стандартные четыре

Магия

никого к себе не подпустит на расстояние удара, а если кто-то чудом добежит до них живым и еще кого-то успеет пнуть, то Warlock'и немедленно друг друга вылечат. А сочетание Warlock'ов и Mistress — ух, попробуйте, не пожалеете!

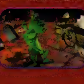
К вопросу о занятиях научной деятельностью. Библиотеки надо строить в тихом месте, иначе Warlock'и будут напрягаться, что кто-то носится у них под ногами и мешает работать. А когда Warlock напрягается, он может и Fireball'ом кинуть.

Dark Elf



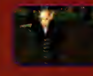
Таинственный житель лесов с волшебным арбалетом — это традиционное определение. А на самом деле — худосочный парень с луком. Стреляет прилично, а вот в ближнем бою слабоват. Рекомендуется использовать в сочетании с другими монстрами в качестве огневой поддержки.

Troll



Обитает в мастерской, делает и разрабатывает новые разновидности ловушек и дверей. Дерется по умолчанию плохо, однако тренировать его надо просто для того, чтобы не было необходимости выставлять около мастерской охрану, которая бы шугала от троллей залетных вражеских мух. Да и если (не дай бог, конечно!) случится критическая ситуация, то и Тролль окажется небесполезен, особенно если все остальные уже убиты...

Vampire



Откуда берется Вампир? Он берется с кладбища, которое построили ваши трудолюбивые Импы. После того, как туда принесут несколько трупов, пройдет некоторое время, и появится Он! По моим подсчетам, на одного Вампира уходит от двух до пяти трупов, в зависимости от их качества и того, кем они были при жизни. Вампир — один из самых мощных

Магия

монстров в игре. Достигнув уровня этак 7-го, команда Вампиров становится практически непобедимой. Вампиры не боятся Fear Traps, не боятся превосходящих сил врага... да, судя по всему, вообще ничего не боятся. Довольно склочные создания: любят жить в одиночестве и, если у них нет такой возможности, довольно быстро начинают расстраиваться. Производство Вампиров экономически оправдано только в том случае, если планируете создавать их много: дело в том, что Кладбище — одна из самых дорогих построек в игре, следовательно, если там сделать одного-двух Вампиров, их себестоимость будет заоблачной. Прибавьте к этому расходы на тренировки и зарплаты... В общем, необходимо сразу решить: либо вы переманиваете врагов на свою сторону в Пыточной камере, либо пытаете их до победного конца, а трупы таскаете на Кладбище. Хотя, если денег много, можно делать все, что угодно. Но это если их много.

Skeleton



Появляется в тюрьме вместо умершего заключенного. В начале игры — довольно полезные создания, так как умеют драться, хоть и плохо, но зато достаются на халяву. А это — неоценимое достоинство. На старших уровнях при правильном ведении хозяйства Скелеты перестают появляться, так как трупы перерабатываются в Вампиров, а с живыми заключенными ведется активная просветительская работа по переманиванию их на свою сторону.
Ах, да. Скелеты не боятся ловушек в принципе.

Goblin



Ему подходит определение «солдат обыкновенный». Звезд с неба не хватает, но при правильном употреблении более чем полезен. «Правильное употребление» — это когда у вас есть группа Гоблинов штук этак в восемь и все они натренированы до 6–8 уровня.

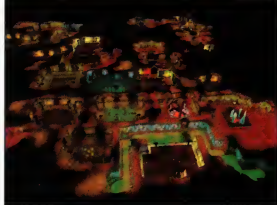
Imp'а и, если повезет, 2–4 Гоблина. Ну, может прилететь еще муха, но она совсем погоды не делает.

Быстро начинайте копать коридор на север от северо-западного угла Подземелья. Дорога приведет вас к двери, но до этого ваши Imp'ы наткнутся на отряд врагов, быстрым шагом направляющийся в ваше Подземелье. Пропустите его, первый источник, начинайте заклинанием молнии расстреливать опрометчивых товарищей, напавших на ваш родной Dungeon Heart.

Дальше все просто как мычание. Накопите тысяч 150 маны, позовите Риппера, и он уничтожит все, что шевелится. Найти лорда просто — Риппер сам его найдет, побегут мочить ваше Dungeon Heart.

Теперь важно действовать быстро. Хватаем Imp'а и бросаем перед носом стражника. Стражник бежит за Imp'ом, но так как их скорости несопоставимы, Imp быстро убегает. Стражник собирается вернуться к тюрьме. Снова хватаем Imp'а и бросаем его перед стражником. Стражник





подождите, пока они отойдут подальше, и сбрасывайте Imp'ов, чтобы они продолжали переколдовывать дорогу. Когда доберетесь до двери, не вздумайте ее ломать: она магическая, и наличными силами это сделать не удастся. Ломайте стену слева от двери. Из пролома выбежит еще одна группа врагов и устремится к Сердцу Подземелья. В комнате останутся пара охранников и лучник.

Периодически скидывайте на стражу Импов. Они будут стремительно удирать, и рано или поздно охрана бросится за ними. Импы переколдуют комнату, в которой находятся источники маны. Как только будет захвачен тем более что лорд живет в самой дальней комнате на севере.

15 Crusade — Fluttershine

Цель: убить лорда Volstag'а.

Все остальное: освободить Dark Knights. Всех.

Если в этой миссии завалить выполнение второстепенного задания, то основное станет почти невыполнимым, поэтому начинаем с миротворческой миссии освобождения восьми Рыцарей.

Копаем коридор на юг от Dungeon Heart до тюремной стены. Если ее проломить, то все стража, за исключением одного или двух особо упертых охранников, пробегает еще несколько шагов. Повторять до тех пор, пока другой Imp не сможет спокойно переколдовать комнату. Получив в свое распоряжение 3 Dark Knights, немедленно атакуем врагов, которые ломают Dungeon Heart.

Затем постепенно очищаем уровень от врагов и превращаем их в скелеты. Как только накопится приличное количество маны, надо позвать Риппера, чтобы он навел окончательный порядок.

Не забывайте, что Knights — фантастически глупые создания. Периодически их надо сбрасывать в Столовую, так как сами дойти до нее они часто не догадываются.

Каморки

Casino

Вещь полезная только в том случае, если у вас наблюдается острая нехватка финансов. Настолько острая, что не лень построить отдельное помещение, потратив на это действо деньги, время и полезную площадь. Дело в том, что казино предназначается исключительно для честной экспроприации зарплаты у ваших подданных, которые ее (зарплату) там (в казино) проигрывают. Разумеется, праздник не может длиться вечно, и рано или поздно кто-нибудь из монстров выигрывает главный приз. В таком случае его можно либо отпустить с миром (тем более, что такой выигрыш серьезно повышает настроение ваших подчиненных), либо тихонько замочить в укромном уголке, отняв деньги. Главное, чтобы акт «замочки» никто посторонний не увидел.

Combat pit

В этом помещении ваши подданные учатся драться по-настоящему. В Traning Room уровень развития существа повышается с нулевого до четвертого, а в Combat Pit — с четвертого по десятый. В чем же разница? А в том, что Traning Room — место для ламеров, там тренировки проходят с применением тренажеров и прочих технических приспособлений; естественно, и травматизм там невысок. Combat pit — место посерьезнее, там монстры дерутся друг с другом до полной потери пульса. Потерявших сознание Импы оттаскивают в Спальню, где пострадавшие и приходят в себя. Отсюда вывод: если Импов мало, то монстр может и коньки отбросить, ожидая транспортировки.

Dungeon Heart

Самое-самое нужное помещение в игре, источник вашей силы и могущества. Если Dungeon Heart уничтожают враги, то... все. Хана. А вы что думали, в сказку попали?

Treasure room

Место, где хранят сокровища. Размер и форма значения не имеют. Когда сокровища лежат не в Treasure room, то вы не можете ими пользоваться, более того, они даже на счетчике золота не видны. Так что следите, чтобы этих самых Treasure room всегда хватало.

Lair

Место, где монстры отдыхают. Создатели игры утверждают, что для каждой разновидности монстров надо строить отдельную комнату отдыха. Ответственно утверждаю — брехня. Комната отдыха может быть вообще одна на все Подземелье; единственное требование, которое предъявляют ваши подопечные, — она должна быть достаточно просторной.

Hatchery

Столовка. Там живут куры, туда ходят монстры и едят этих кур. Если курятины на всех не хватает, то начинаются брожения умов и прочие неприятности вроде восстаний и мятежей. Следите за тем, чтобы все были сыты!

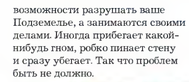
Training Room

См. Combat Pit.

Temple

Религиозное учреждение. В Temple молятся монстры и приносятся жертвоприношения богам. В качестве жертвоприношений используются сами





Как только захватите Combat pit, поместите туда Рыцарей, чтобы они как следует потренировались. Основную атаку можно начинать только после того, как вы добудете себе всех Knight'ов, а их восемь.

Следуйте по мосту, который отходит на восток из Combat Pit. Попав в подземелье, не теряйтесь: вас интересует только одна комната — за запертой дверью с изображением Риппера. Там сидит лорд, которого надо убить, натравив на него Knight'ов или Риппера.

16 Creep — Stonekeep

Цель: убить лорда Pureheart.

Все остальное: построить свое Подземелье, не афишируя своего присутствия. Использовать для этого возможности секретных дверей.

Все достаточно просто. Беспроигрышный способ прохождения: тихо захватить приличную площадь, набрать тысяч 150 маны и отправить Риппера на прогулку.

В этой миссии все враги слегка мороженные, они не бросаются при первой возможности разрушать ваше Подземелье, а занимаются своими делами. Иногда прибегает какой-нибудь гном, робко пинает стену и сразу убегает. Так что проблем быть не должно.





Пробейте стены Мастерских и захватите их. Затем выройте две комнаты (на восток и запад от коридора, проходящего между Мастерскими). Затем проройте ход к Библиотеке и, проломив стену, убейте Волшебника заклинанием Молния, после чего закройте пролом секретной дверью и переколдуйте комнату.

Теперь все будет происходить довольно быстро. Импы переколдовывают вражескую территорию, враги начинают расстраиваться. Когда они окончательно опечалятся и набросятся на невинного, ВЫ зовите Риппера, и он все наладит.

Главный Гад живет в комнате на севере по отношению к Dungeon Heart. Вместе с ним в комнате еще довольно много народа, но если у вас есть Риппер и 50 тысяч маны, то проблем быть не должно.

Их, по большому счету, и не будет.

17 Angelic Moon — Shrine

Цель: использовать Темных Ангелов, чтобы всех убить.

Все остальное: пожертвовать 20 героев богам, дабы они не напрягались.

Миссия не очень сложная, но очень протяженная. Карта большая, врагов много. Занудность, одно слово.

Dungeon Heart — на юге, Portal'ы числом два — на юго-востоке и юго-западе.

Подземелье стройте южнее северной стороны вашего Dungeon Heart. (Во, как я сказал!) Размер получившейся территории вполне достаточен, чтобы там разместить все необходимые помещения и быстро накапливалась мана.

Захватите оба Портала и возьмите бонусы, которые лежат за ними. Соберите все золото, монстры, золото и вообще все, что попадется под руку. Делается это для того, чтобы умилостивить богов, а весь прикол ситуации заключается в том, что неизвестно, как именно отреагируют боги на вашу попытку подлизаться. Реакция может быть, прямо скажем, неадекватной.

Каморки

Workshop
Рабочее место троллей. Они делают здесь двери и ловушки. Хотя все взвизгивают, что двери и ловушки — это круто, не верьте им. Если дверям можно еще придумать применение, то вот ловушкам... А Workshop надо построить в любом случае, чтобы к вам в Подземелье пришли тролли.

Graveyard
Фабрика вторсырья. Из трупов отвратительного качества (запах и все такое) делают отличных Вампиров, которые очень полезны в хозяйстве. Так что следите за своевременной доставкой трупов на кладбище. Импы часто пытаются пренебречь этим занятием, и хотя их понять можно, не стоит поддаваться эмоциям. Жмурики прежде всего.

Portal
Отверстие в полу, через которое к вам в Подземелье попадают монстры. Каждый Portal может привлечь определенное количество монстров, после чего превращается просто в дырочку. Если найти еще отверстие другое (на некоторых уровнях такое возможно), то и монстров соответственно будет больше.

Torture room
I love this game! Комната пыток — восхитительная комната. Помимо того, что в ней постоянно тусуются Mistress, что само по себе уже неплохо, именно здесь еще пытают врагов, чтобы вытащить из них полезную информацию или просто убедить перейти на вашу сторону. Как это делается? Просто и элегантно. Пленный враг сажается в Камеру пыток. Когда его пытают, его здоровье постепенно уменьшается и он в конце-концов умирает. Чтобы этого не произошло, используйте на нем заклинание Лечения. Через некоторое время ему надоест висеть на колесе, он слезет с него и перейдет на вашу сторону.

Prison
В тюрьме держат пленных врагов, и тут они превращаются в скелеты.

Dark library
В этой комнате работают маги. Библиотека должна быть большой, чтобы маги чувствовали себя привольно. А когда маги чувствуют себя привольно, заклинания разрабатываются быстрее.

Guard room
Если построить ЭТО и посадить в него монстра, то теоретически он при приближении врагов оповестит об этом общественность. Пустая трата денег.

Wooden bridge
Деревянный мост. Недорогой, но, к сожалению, боится огня.

Stone bridge
Мостик подороже, но соответственно и к огню относится с известной долей пофигизма.

Магия

Salamandra



Не боится огня во всех его проявлениях, но зато тупая как пробка. Настолько тупая, что просто сил нет. Саламандра зачастую не догадывается заглянуть в Столовую, даже если последняя прямо за поворотом, и, гордо сообщая о том, что она оголодала, покидает подземелье. Очень полезны на уровнях, где много лавы.

Firefly



Злой летающий мух. Совершенно бесполезное создание. Постоянно летает в разных ненужных местах вроде вражеского Подземелья, посему и гибнет почти сразу. Если придумаете, как эту муху можно использовать с пользой для дела, — напишите.

Dark Angel



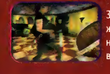
Это, скажу я вам, круто. Очень круто. Мало того, что сам по себе этот товарищ очень серьезный, так он еще бестрепетной рукой наколдовывает себе толпу скелетов на подмогу. Если использовать заклинание Захвата Тела, то одним Dark Angel можно завалить много всяких-разных.

Black Knight



После Риппера — самый мощный монстр в игре. Этакий Т-72 магического мира. Если его докачать до 10 уровня, то... сами увидите. Но оно того стоит, уверяю вас.

Rogue



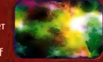
Зачем такой нужен — непонятно. Вообще говоря,



на официальном сайте игры написано, что он может незаметно проникать в Подземелье оппонента. Лично у меня ни один Вор ничего подобного не делал.

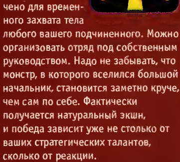
Научно необоснованное колдовство

Sight of evil



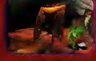
На некоторое время открывает участок карты, закрытый Fog of War.

Posession



Очень и очень полезное заклятье. Предназначено для временного захвата тела любого вашего подчиненного. Можно организовать отряд под собственным руководством. Надо не забывать, что монстр, в которого вселился большой начальник, становится заметно круче, чем сам по себе. Фактически получается натуральный экшн, и победа зависит уже не столько от ваших стратегических талантов, сколько от реакции.

Call to arms



После активации заклятья ваши существа собираются в указанном месте.

Create imp



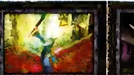
Заклятье, с помощью которого вы создаете Импов.

Tremor

Штука достаточно странная. Дело в том, что видимый эффект от применения заклятья налицо (камни падают, все дрожит и крошится). Все круто, вот только... врагам все равно.

Inferno

Огненный вал. Заклятье неплохое, но требует очень много маны.







но при этом не забирайтесь делеко на север, ибо так можно спровоцировать совершенно пока ненужное наступление противника.

Отстраиваем подземелье. Библиотека должна быть приличных размеров — просто придется наколдовывать золото, а если это делать неапгрейденным заклинанием, то это просто беда. Разорение то есть.

Прежде чем ввязываться в широкомасштабную войну, необходимо тщательно натренировать всех монстров. Все, повторяю, все монстры, должны быть восьмого уровня как минимум. Лучше, конечно, десятого, но это из области мечты.

Войну надо начинать с малого, а именно — с захвата Храма, который расположен в самом центре карты.

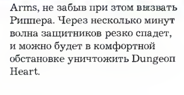
Храм находится на севере от Dungeon Heart. Начав рыть проход в этом направлении, вы очень быстро наткнетесь на вражеские форпосты. Бой придется принять, не забыв при этом вызвать Риппера. Не забывайте переманивать врагов на свою сторону: делать Вампиров не имеет смысла, так как им еще придется качаться до восьмого уровня один Риппер знает сколько времени.

Вокруг Храма очень много Lighting Traps, поэтому прежде чем засылать бригаду Импов переколдовывать местность, направьте Mistress на уничтожение ловушек, иначе всю ману придется тратить на восстановление поголовья строителей.

Вместе с Храмом в комплекте идут десять Dark Angels десятого уровня. Отнеситесь к ним с вниманием, постройте отдельные помещения и вообще всячески демонстрируйте свою заботу. Они того стоят.

После того как все устаканится, можно нападать. Первая жертва живет на северо-западе карты, и справится с этим лордом достаточно просто: десять Angels способны творить просто чудеса, если сыты, конечно. После того, как закончите с ним, дайте некоторое время пленникам на обдумывание дальнейших действий, а заодно и маны накопите.

Пробивайтесь в Подземелье второго лорда (северо-восток) и включайте заклятье Call to Arms, не забыв при этом вызвать Риппера. Через несколько минут волна защитников резко спадет, и можно будет в комфортной обстановке уничтожить Dungeon Heart.



18 Broutherhood — CherryBlossom

Цель: убить все, что шевелится.

Все остальное: у местного лорда есть два приспешника. Уничтожить их и воспользоваться тем, что после них останется.

Не переживайте, хотя на первый взгляд все страшно и противно, решаются проблемы достаточно просто и элегантно.

На этот раз Dungeon Heart расположено на северо-западе. Есть два Portal — на юге и на западе. Необходимо прорыть проход на север до камней — там есть mana vault, которые очень и очень полезны в хозяйстве. На восток рыть не стоит: там засада, с которой в начале миссии общаться не стоит. А вот как только монстров станет побольше, туда рыть очень даже стоит, ибо там есть много золота и еще один mana vault.

Докачайте монстров до восьмого уровня и копайте проход точно по центру карты в южном направлении. Постройте широкий мост через речку и и сносите вражескую стену. Как только это событие произойдет, вызывайте Риппера и сбрасывайте Импов перед вражеской территорией, чтобы они ее переколдовали.

Dungeon Heart расположено через две комнаты на юг от сломанной стены. Захватывайте тело самого накачанного монстра и идите его ломать. Когда оно наконец, сломается, считайте себя победителем. Чтобы пройти эту миссию, достаточно уничтожить Dungeon Heart, принадлежащее Nemesis'у.

19 Interception — Butterscoth

Цель: взять в плен трех лордиков и заставить их перейти на вашу сторону.

Все остальное: предотвратить побег лордиков.

Секретные миссии

GOLF

Цель: побить камешки, которые катаются.

Бонус, который открывает доступ на этот уровень, находится точно под буквой N на карте пятой миссии.

На уровне три пещеры. В каждой пещере камень. Этот камень надо закатить в Портал. Мучайтесь, господа. Есть два ограничения: надо управиться со всем за три минуты и больше трех раз бить по каждому камню нельзя.

IMP INVASION

Цель: уберечь подземелье от вторжения Imp'ов, имея в распоряжении только одну Саламандру.

Вход на эту миссию только по 13 числам каждого месяца.

К Dungeon Heart с четырех сторон приближаются Импы. Их надо поесть Саламандрой. Тоска смертная.

DWARVES' KILL

Цель: убить всех гномов.

Вход — с 13-го уровня. Уровень состоит из лабиринта, проложенного по озеру лавы. В разных концах лабиринта стоят гномы. Всего их девять. Вам надо 11 камнями задавить всех гномов.

DUCKSHOOT

Цель: тир а ля Риппер.

Попадают сюда одним из бонусов на седьмом уровне. Маг находится на острове в центре озера лавы. Вокруг мага бегают разные монстры. Их надо расстрелять файрболлами.

MAZE

Цель: пройти лабиринт.

На этот уровень можно попасть с 10-й миссии. Проходится множественным забегом с запоминанием лабиринта.

Наверное, самая интересная миссия в игре. Сложность заключается в том, что если хоть один лордик решает, что его сейчас скрутят, он начинает вопить, и две оставшиеся жертвы сбегают, не тратя ни секунды на размышления.

Быстро начинайте захватывать территорию. Она по форме очень похожа на остров. Есть два Portals — на юге и на востоке. К восточному лучше пока не рыпаться: там живут злые люди и не совсем люди, которые вас не любят.

Остров — он на то и остров, чтобы быть чем-либо окруженным. В данном случае это лава. По лаве разбросаны островки, на которых лежат бонусы. Соберите их, но не используйте до тех пор, пока в Подземелье не окажутся все монстры. Кстати, советую воздержаться от постройки Combat Pit'a: существа просто не успеют как следует потренироваться, так что это пустая трата денег.

Главное — это сохранять с оппонентами добрососедские отношения до того момента, пока не придет пора всех убивать. Мух, если таковые появятся, сразу гасите, а то они вас подставят, залетев на вражескую территорию.

За восточным Portal есть ход. Переколдуйте его. В конце него есть две двери, за каждой из которой есть Gates и по одному лордику. Как только лордики обнаружат ваше присутствие на карте, они напрягутся и выбегут наружу, дабы всласть поохотиться за Импами. Если вдруг один из лордиков откажется выходить наружу, его придется выманивать на живца — на Импа то есть.

Третий лордик обитает на юге по отношению к вашему Подземелью. Там каменный берег, прорыть ход можно только в одном месте, где и тусуется искомый принц.

Вот тут-то и наступает момент, когда надо использовать бонус, найденный ранее. Что, понравился эффект? То-то же.

Снижаем скорость игры до минимума и ловим момент, когда все три лордика будут на некотором расстоянии от Gates'a. Половину монстров сбрасывайте на голову одному принцу, еще половину — на другого, а третьего гасите молнией без всякой жалости. Если вы все сделали правильно, через полминуты вся эта публика будет валяться без сознания.

Теперь важно проследить, чтобы Импы быстро оттащили лордиков в тюрьму, так как они очень любят подохнуть по дороге.

Потом всех на дыбу — и через пару минут миссия пройдена.

20 Regicide — Heartland

Цель: убить самого главного лорда и захватить Врата в Иную Реальность.

Последняя, самая сложная и фантастически длинная миссия.

Начинайте строить Подземелье в восточном направлении: это даст вам несколько лишних спокойных минут. Все строим станадартное, за исключением гипертрофированных комнат по переработке трупов и пленных: эти помещения должны быть действительно большими.

Вас постоянно будут атаковать небольшие отряды врагов с нескольких направлений сразу. По этому поводу ловушек везде должно быть не много, а очень много. На первые же свободные деньги стройте Combat Pit — пусть все делом занимаются. Для начала военных действий вам понадобится не менее 20–25 взрослых монстров пятого уровня.

Лорд сидит в комнате точно на севере, а Gates находятся еще немного севернее.

Как миссия проходится? Элементарно, Ватсон. Просто очень спокойно продвигаемся вперед, тщательно захватывая территорию, снося все стены и застраивая проходы ловушками.

Как только охрана Лорда заметит ваши войска, она бросится за вами. Вызываем Риппера, а всех монстров отводим за ближайшие ловушки. Тех врагов, что по недоразумению успеют добраться до ваших существ, убить будет уже несложно, так как их будет немного.

Убив Лорда, отступаем на исходные позиции. Далее возможны два варианта действий: либо вы сразу наткнетесь на группу врагов десятого уровня, либо немного позже. Оба варианты равноценны: к этому моменту вашей армии уже будет ничто не страшно.

Потом бежим толпой к Gates и захватываем их.

Что, ждете продолжения? Напрасно, закончилась игра. MG



Магия

Heal

С помощью этого заклинания можно лечить все, что ползает или летает.

Chicken



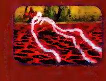
Превращение монстра в цыпленка. Фокус в том, что получившаяся птичка сохраняет здоровье монстра, поэтому ее проще скормить кому-нибудь, чем запинать.

Create gold



Можно ману конвертировать в золото по курсу 15:1.

Thunderbolt



Самое полезное заклятье в игре. Молния, которая прицельно бьет туда, куда надо.

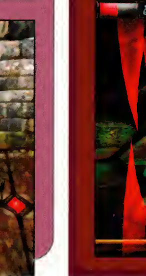
Turncoat

Нда... Сами посмотрите. Жестоко и подло, но очень действенно.

Summon Reaper.



А с помощью этого заклятья можно вызвать Риппера.



Грудь в крестах или голова в кустах

Почувствуй себя братком

Kingpin Life of Crime — очень хорошая игра. Надеюсь, этот тезис ни у кого не вызывает сомнений? Нет? Ну вот и замечательно. Тогда, вероятно, многие будут рады прочесть солюшн, с помощью которого можно сделать прохождение этой не самой маленькой и простой игры непринужденным и приятным. Рады? Совсем здорово. Тогда закройте глаза и расслабьтесь. Ой, а как же вы будете читать гайд с закрытыми глазами? Нда, тогда откройте и соберитесь. Тьфу, черт, в общем читайте гайд и наслаждайтесь сразу двумя вещами — *прохождением* ***и... прохождением игры.***



Паспорт

Kingpin – Life Of Crime

Жанр: 3D-action
Разработчик: Xatrix Entertainment, Inc.
URL www.xatrix.com
Издатель: Interplay Productions
URL www.interplay.com
Системные требования:
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
3Dfx

Часть I, глава 1: Skidrow

Игра начинается в трущобах. Вы придете в себя без денег, без оружия (разве металлическая труба — оружие?) и с позорным количеством здоровья.

Выбирайтесь по проходу на улицу. Проход один, так что не заблудитесь. Монтировку можно купить у бомжа, которого вы встретите через пару поворотов, а деньги на совершение этой транзакции забираются у девицы, которая вместе с мужиком тусуется неподалеку. Чтобы деньги они вам отдали, их придется убить. А что делать? Такова жизненная ситуация. Перед тем, как идти к бомжу за монтировкой, обязательно уберите дубину, иначе потенциальный продавец быстро смоется.

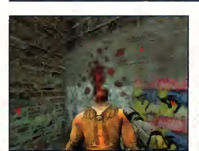


Зелезайте на лестницу. За аркой, где спит алкоголик, надо свернуть налево. Там обитает злой человек, который в принципе подлежит найму, но стоит больше денег, чем у вас есть. Так что просто убейте его, а затем шлепните и девицу, стоящую под фонарем.

На пустыре есть два бандита, один из которых вооружен пистолетом, а второй — палкой. Есть еще и третий «кедр», который сидит в подвале, но любит выскакивать наружу в самые неподходящие моменты. Сначала надо напасть на того, что с пистолетом, а потом уже докапываться к палконосителям. Если нападать в обратной последовательности, шансы выжить резко падают. После заслуженной победы не забудьте подобрать пистолет.

Идите к складу — для этого вам надо вернуться к арке и пройти мимо девицы, стоящей в темном углу. На пустыре перед складом — два бандита. Чтобы справится с ними, стрельните в одного из них, а потом спрячьтесь в длинной арке. В арку оппоненты забегать не будут, но в зоне прицельной стрельбы передвигаться начнут. Что, собственно, от них и требуется.

В результате схватки вы станете богаче на несколько обойм для пистолета и дробовик. Перед тем, как убегать на следующий уровень,






обшарьте склад — там много всего интересного, да и просто можно развлечь себя, передвигая ящики и собирая спиртные напитки. Обязательно зайдите в магазин, расположенный на главной улице города, и закупите аптечек на все деньги. Они очень утешают в трудную минуту.

Часть I, глава 2: The Sewers

Достаточно несложный уровень, я бы даже сказал, что он отличается некоторой занудностью. Если идти вперед и не отвлекаться на посторонние предметы, его можно пробежать минут так за 10–15. Однако в самом центре уровня расположен склад местных бандитов (в смысле, там не бандиты хранятся, а их скарб), поэтому рекомендуется заглянуть туда и пополнить нательные запасы.

Выход на третий уровень спрятан (ха! шоб я так жил!) за дверью с надписью «South 15».

Часть I, глава 3: The Super

Идите по коридору, затем сверните направо. Через некоторое время вы окажетесь на поверхности (чего? Земли, разумеется, и не надо больше задавать глупых вопросов), после чего направляйтесь к площади.

На площади есть гараж, где стоит мотоцикл. И все бы хорошо, но не хватает такого важного девайса, как аккумулятор. В мужском туалете бара тусуется товарищ, которого злые люди обидели и отняли часы, подаренные любимой тещей, или любимым тестем, или любимой таксой, да неважно это! Важно то, что, если ему вернуть часы, он даст вам ключ от склада местной братвы, где можно найти аккумулятор. Чтобы проделать этот фокус, наймите в баре пару подручных, отнимите с их помощью часы и обменяйте их на ключ. Часы у мужика, который на площади собаку пасет.

Завершив эту сложную комбинацию, возвращайтесь в подземный ход, сворачивайте в отросток и выбирайтесь на поверхность около дома. Зайдите в подъезд, поднимитесь на крышу, по пути расправившись с несколькими бандитами.

Переберитесь по доске на соседнюю крышу, зайдите внутрь и откройте дверь склада ключом. Найти эту дверь просто — она единственная не нарисована. Под потолком комнаты есть отверстие вентиляционной шахты. Туда придется залезть и убить местных бандитских бригадиров, сидящих в комнате на другом конце вентиляционной трубы.

Совершив массовое убийство, идите к выходу из комнаты, сворачивайте направо и двигайтесь до двери с надписью Exit.

Кстати, если не мчаться сразу на следующий уровень, а сперва походить по комнатам, можно найти много всего интересного.

Часть I, глава 4: Mean Streets

Спускайтесь вниз по остаткам лестницы. Выйдя на улицу и пережив несколько локальных схваток, зайдите в ближайший подъезд. По коридору идите, что называется, «до упора» и сворачивайте налево. Добравшись до комнаты с разбитым окном, пролезайте через него и по узкому карнизу пробирайтесь до следующей комнаты, где есть рубильник. Включите его и выходите через дверь. Попав в длинный коридор, поверните направо и окажетесь во дворе.

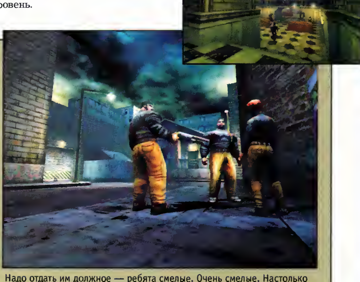
Там откройте большую калитку, расстреляйте друзей человека, которых там больше, чем хотелось бы, и двигайтесь в мастерскую. Из нее ход ведет на следующий уровень.

Часть I, глава 5: The Jesus

На уровне много собак. Их надо расстреливать, но их так много, что просто неприятно делается. В яме хранятся разные полезные вещи, так что перед тем, как отправляться дальше, тщательно все соберите. Аккумулятор валяется на самом верху стопки машин. Разжившись вышеупомянутым девайсом, идите опять на третий уровень, садитесь на мотоцикл и уезжайте. Вдаль.

Часть II, глава 1: Poisonville

Из канализационных коллекторов все приличные люди выбираются по лестнице. Чего и вам желаю. В туннеле расстреляйте всех, кто имеет неосторожность двигаться, и вылезайте на поверхность. В баре поговорите с человеком по имени Луи, он даст вам задание найти документы, которые у него украли, и пообещает в благодарность подарить ключ на третий уровень. Наймите одного из специалистов по сейфам, сидящих в баре, причем рекомендуется нанимать самого дорогого (200 баксов), если, конечно,



Надо отдать им должное — ребята смелые. Очень смелые. Настолько смелые, что думают, будто они пуленепробиваемые. Ну, я специалист по рассеиванию подобных прискорбных заблуждений. Вон какой рассеиватель себе отхватил! Крупной картечью заблужения распыляет!

СОВЕТЫ

Оружие

Стандартный набор психопата и убийцы

Металлическая труба.



То, с чем придется начинать. Вещь достаточно ординарная и, как правило, вызывающая множество нареканий. При этом никто из игроков не задумывается о том, что если с железкой возникают такие проблемы, то каково бы пришлось в ее отсутствие?
Победить вооруженного пистолетом бандита, имея «на кармане» только трубу, сложно, но возможно. Правда, чтобы совершить подобный подвиг, придется пожертвовать значительной частью жизни.
Альтернативный вариант трубы — монтировка. В принципе, то же самое, но наносит немного больше повреждений.

Пистолет.



После получасового хождения по уровню с трубой появление сего, в общем-то, ординарного девайса воспринимается как праздник жизни. Еще бы, оно стреляет! И из него можно убить противника на расстоянии! Правда, с трудом.
Убить из пистолета кого бы то ни было очень сложно. То ли пули в игре картонные, то ли мужики бронированные. 5–7 выстрелов в корпус и как результат вполне живой бандит — это норма. Плюс к тому, попасть из этого шедевра технической мысли довольно сложно. Справедливости ради отметим, что

Советы

и у бандитов с пистолетом отношения не очень складываются. В общем, однозначную оценку аппарату дать сложно. Если ничего больше нет — то употребляйте, если есть — то отложите на черный день. Авось, когда-нибудь пригодится.
В процессе игры пистолет претерпевает ряд конструктивных изменений, но не таких, как в Unreal, когда и без того не очень понятная примочка обрастала палочками и трубочками, а вполне обыденных: он начинает быстрее перезаряжаться и обзаводится глушителем. Когда появляется «глушак», пистолет становится более актуальным: при некотором количестве везения можно подобраться к человеку сзади и снести ему голову, не потревожив сон мирных бандитов этого уровня.

Винчестер.



Очень и очень приятное приспособление. Покоряет своей мощью: со средней дистанции спокойно отрывает противнику подробность анатомии на ваш выбор. Зона поражения весьма значительная: если два оппонента стоят недалеко друг от друга, есть шанс, что от выстрела пострадают оба.
И наконец, его просто приятно держать в руках! Нда, как двусмысленно звучит... Ну да ладно. Серьезно, по контрасту с пистолетом, бегая с шотганом в руках, первое время чувствуешь себя хозяином ситуации. Правда, специалисты по рассеиванию иллюзий, которых полно на каждом уровне, быстро рассеивают это прискорбное заблуждение, но несколько секунд удовольствия вам обеспечено.

Автомат.



Первое по-настоящему серьезное оружие в игре. Высокая скорострельность, неплохая кучность. Целиться из него намного легче, чем из пистолета, что, сами понимаете, странно. Вот только перезаряжается,

средства позволяют. Затем вместе с медвежатником заберитесь на подъемник в конце туннеля (вы его уже видели) и — вперед, на следующий уровень!

Часть II, глава 2: Louie's Errand

Оставив сотоварища на платформе в целях сбережения его от бандитских пуль, очистите дорогу от посторонних господ, чтобы никто случаем не шлепнул дорогостоящего наемника.

Вам надо отыскать раздвижные двери, выйти на улицу и отыскать такие двери еще раз. Или два, и снова повторить... Шучу. Пройдя через склад, ищите туннель, а найдя его — радуйтесь. В туннеле том есть дверь, за которой живет сам СЕЙФ!

Путь к сейфу преграждает проволока под током. На столе лежит ключ. Возьмите его и ищите дверь с надписью Electrical. Поверните рубильник, берите спеца по сейфам и возвращайтесь. Забрав документы, идите на первый уровень и меняйте их на ключ. За дверью с надписью Roof Access найдите комнату с заколоченным окном и, отодрав доски, вылезайте наружу. По коммуникациям доберитесь до другого окна и через помещения выходите на улицу. Вам — в помещение за дверью, от которой уже есть ключ.

Часть II, глава 3: Blanco Industries

Идите по коридору до моста, переброшенного через водоем. У первого поворота залезайте в вентиляционную решетку, через которую можно попасть в секретное место с большим количеством полезностей.

Найдите дверь с надписью Pump Room. Там воткните какие-то детали (они вам попадутся ранее) в количестве двух штук в гнезда, и насос начнет качать гадость. Теперь залезайте в опустевший водоем и заберите ключ у трупа. Заглянув в комнату с решеткой, нажмите на кнопку. Над лужей появится мостик. Через некоторое количество коридоров вы окажетесь около лифта. Поднимайтесь на нем наверх и бегите вперед, на ходу открывая все двери. Довольно быстро вы окажетесь на улице, если раньше вас не застрелят.

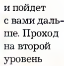
Часть II, глава 4: Nikki Blanco

Почти сплошной мультфильм. Нужно убить одного бандита — надо отдать ему должное, очень злого, — а потом смотреть мультик. Очень занятно.



Часть III, глава 1: Lizzie's Problem

Идите в забегаловку. Найти ее несложно, так как свернуть с правильного пути не удастся — все остальные двери заперты. Ну, может, пара открыта, но за ними только пустые комнаты. В туалете найдите мужика, у которого украли девушку. Он даст вам ключ и согласится сопровождать в дальнейших путешествиях. В начале уровня отыщите большую красивую дверь.
За складом находится верфь, где стоит баржа. На палубе валяется голова девушки, да и сама девушка тоже, но вам потребуется только голова, которую надо забрать и предъявить мужичку. Он не особенно огорчится, даст еще один ключ и пойдет с вами дальше. Проход на второй уровень



за дверью, расположенной рядом с баром.

Часть III, глава 2: Pier Pressure

За ящиками стоит грузовик. По нему надо выстрелить из гранатомета, тогда машина рванет и вынесет часть стены, за которой лежит огромное количество разнообразных примочек. Поднявшись по лестнице, расположенной рядом с грузовиком, зайдите в дверь на другой стороне двора.

Вдоль одной из стен помещения идет металлический мост. Вернее, мостик. Пройдя по нему, вы окажетесь на причале, у которого стоит огромное судно. Проникнуть в него можно через люк, расположенный с правой стороны корабля. Преодолев отчаянное сопротивление бандитов, идите к люку и — вуаля! Следующий уровень.

Часть III, глава 3: Das Boot

Это какой-то спелеологический уровень. Сначала долго придется ползти вниз и только вниз, до самого корабельного днища, а потом тяжело и с напрягом выбираться обратно, но уже другой дорогой. Обязательных действий на уровне нет, кроме одного: вам понадобится банка с машинным маслом, стоящая в одной из кладовых, чтобы открыть дверь в машинное отделение.

Когда будете подниматься, увидитесь с капитаном корабля, который не особенно вам рад. После того, как вы его убьете (если убьете), ваши личные фонды серьезно пополнятся.

Часть IV, глава 1: Steeltown

Зайдите в бар. Тетка за прилавком расскажет вам трогательную историю про друга детства, который сбег и теперь сидит где-то на заводе и отказывается выходить наружу. Его надо доставить к тетке, а она в благодарность даст вам

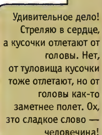


Вот-вот. Говорил же, убью! Вот и убил. А вы как думали, шутки я тут шутить буду?





Это хозяева мотоцикла. Они не хотят мне его подарить. С их стороны это крайне неосмотрительно, более того, я щас всех шлепну — и дело с концом.



Удивительное дело! Стреляю в сердце, а кусочки отлетают от головы. Нет, от туловища кусочки тоже отлетают, но от головы как-то заметнее полет. Ох, это сладкое слово — человечина!



ключ от здания, где сидит местный Главный Бандит.

Войти на завод можно через дверь на дальнем конце уровня.

Часть IV, глава 2: Steel Mill

В зале с домнами сидит бандит с огнеметом, поэтому не стоит туда с разбегу залетать. У левой домны стоит парень с трубой — его оставьте в живых, он полезные вещи говорит. Поднимитесь на последний этаж по лестнице, пройдите через хранилище. В дальнем конце двора есть дверь в следующее помещение. Найдите там лестницу, по которой можно взобраться на самый верх домны. Когда будете проходить над котлами с расплавленным металлом, прыгайте вниз, но не в расплавленный металл, а как-нибудь поаккуратнее. Выход на следующий уровень находится именно там.

Часть IV, глава 3: Steel Processing

Перебравшись через поток расплавленного металла, ищите грузовой лифт и поднимайтесь на второй этаж. Сверните в первый проход налево и начинайте методично обшаривать комнаты. В одной из них сидит нужный вам мужик, хахаль тетки из бара. Он без оружия, так что от бандитов его отличить можно. Затем возвращайтесь обратно той же дорогой.

Часть IV, глава 4: Moker Shipping

Идите в бар, поменяйте мужика на ключ и направляйтесь в офис бандита. Там будет масса народа, но босса вы не застанете. Идите на задний двор, там есть такой невыразительный мостик, на котором стоят бочки. Если по нему выстрелить, то он накренится и можно будет забраться наверх без особых проблем. Ищите выход на крышу, двигайтесь по ней до следующей двери и... Происходит плавный переход на следующий уровень путем массовых убийств бандитов на складе.

Часть V, глава 1: Derailed

Выбирайтесь из вагона и через правый перрон по раздолбанному туннелю идите на улицу. Поговорите с мужиками, они расскажут, как можно попасть в город. Чтобы вы не томились в неизвестности, скажу сразу — через канализацию.

Идите по трубе до ближайшей лестницы и через люк вылезайте на поверхность. Наверху два блока, на одном из них в механизме не хватает колесика. Его придется добывать, чтобы пройти дальше.

Вернитесь к поезду и отцепите последний вагон. Вагон покатится под откос и расчистит дорогу, по которой можно будет пройти до места, где лежит деталь. Вернитесь к блоку, воткните деталь, спуститесь в колодец — и вы уже почти на следующем уровне.

Часть V, глава 2: Dark Passage

Добравшись до озера, смело прыгайте в воду и плывите к лестнице. Оказавшись в туннеле, где ходят поезда, не надо пытаться их забодать, они тяжелые и с твердыми головами. Когда навстречу движется состав, прячьтесь в стенных нишах, иначе будет плохо.

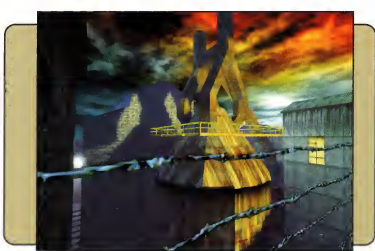
Через шлагбаум перебраться невозможно, поэтому и не пытайтесь. Спускайтесь в ручей и плывите по течению. Слева от вас будет дырка, в нее надо пойти. Там дерните за переключатель — и шлагбаум откроется.

Преодолев гнусное перекрытие, идите дальше до тех пор, пока не доберетесь до шоссе. Там двигайтесь налево, ищите рубильники, ищите, ищите, ищите... Если найдете, попадете на следующий уровень.

Фу, какой я жестокий!

Часть V, глава 3: Trainyards

Забирайтесь по маленькой лестнице наверх и поднимайтесь в кабину крана. Переключите рубильник, кран уберет один из контейнеров и вы сможете перебраться на следующий перрон. С него можно по-

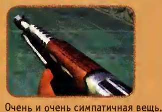


СОВЕТЫ

сво лочь, долго. А так — никаких претензий.

Стреляло. По другому и не скажешь. Мощный, быстро перезаряжается, удобен в использовании и хорош в прицеливании. Наш выбор. Отрывает ноги и другие части тела легко и непринужденно.

Гранатомет.



Очень и очень симпатичная вещь. Первый раз в жизни вижу гранатомет, который хоть отдаленно напоминает настоящий. Долой интеллектуальные гранаты, которые на ощупь определяют, от соприкосновения с какой поверхностью им следует взорваться. Теперь граната взрывается именно тогда, когда наступит время, и никак иначе. Взрыв очень мощный. Если оценивать, что называется, на глазок, то скажу — значительно сильнее своего аналога в QII. А как исполнен! К красотам мы еще вернемся, когда будем подробно обсуждать графические изыски, так что пока довольствуйтесь самым емким и кратким словом — обалдеть.

Ракетница.

Вам никогда не попадалась такая вещь, как снайперская ракетница? Нет? А мне да. И именно в Kingpin. Несмотря на свою устрашающую красоту, ракета причиняет очень мало неприятностей врагам, значительно меньше, чем можно было бы ожидать от оружия такого класса и красоты. Тем не менее, если приноровиться прицеливаться по-человечески, то, скажу я вам, можно добиться очень и очень приятных результатов. Цитируя классиков: «Дорогой, это не твоя селезенка на полке висит? Нет, дорогая, это мои мозги! Тогда можно я их съем?»

Огнемет.



Ну ваще! Это круто! Сжигать врага — одно удовольствие, тем более, что

СОВЕТЫ

процесс можно растянуть, дабы в полной мере насладиться произведенным эффектом. Человек бегает, кричит, ему плохо и обидно за державу. Один минус — напалма вечно не хватает.



Средства защиты не отличаются особым разнообразием. Различные предметы бронеприкида (штаны или там галстук… шутка) можно приобрести в магазинах или добыть иным, противозаконным методом. Шлем — вещь очень полезная, советую без него на улицу не выходить: народ зашуганный, могут с перепугу и гранату на голову сбросить. Пуленепробиваемые предметы одежды приходят в негодность постепенно, по мере получения повреждений. Что приятно, так это честность разработчиков: если попадают в корпус, то штаны остаются абсолютно целыми.
Также в игре встречаются различного рода примочки и примочечки вроде сумки или фонаря, но методы их использования настолько очевидны, что мы и рассматривать не будем.

Тактика

Если он бежит от вас…
Многие NPC при виде ствола в ваших мужественных руках позорно убегают. Это не есть хорошо, так как у большинства из них есть полезные для вас вещи — деньги, например. Пресекается эта порочная практика довольно банальным способом — необходимо собственной тушей встать на пути убегающего индивидуума. Как правило, индивидуум теряется и останавливается. Теперь его можно просто пристрелить и забрать то, что у него было «на кармане».

Вышел дядя из тумана…
Тень. Очень полезная вещь для человека, у которого есть только пистолет, а убить надо врага с винчестером. Надо тупо спрятаться в тени и оттуда один раз выстрелить во врага, после чего быстро сменить

пасть в очередную, как говорил кто-то, не помню кто, локацию.

Залезайте на вагон, потом еще на один, потом на следующий перрон… Такое занудство! В следующей локации отцепите последний вагон от поезда, он откатится назад и станет отличной ступенькой, по которой можно забраться на нуть на левую платформу, с нее — попасть на склад. Там есть лестница, по которой можно добраться до рубильника, открывающего двери на следующей платформе.

Оказавшись на складе, найдите проход к вокзалу и следуйте по нему, попутно отбивая атаки настойчивых бандитов. Как только вы грохнете всех, можете перевести дух и расслабиться: добрались до шестой, заключительной части игры.



У пацанов, чисто, серьезный базар за жизнь. Очень серьезный. Пальцы гнут и стволами машут. А я умнее всех. Знаете, почему? А потому, что я сижу в вентиляции и у меня в руках гранатомет. Угадайте, кому пойдет следующая граната?





очередной перрон. Залезайте наверх, найдите деталину и спускайтесь на лифте.

Выходите во двор и направляйте свои стопы в крайнее правое помещение. В самой дальней комнате вставьте предохранитель — куда вставлять, я надеюсь, разберетесь? Опустится лестница, на которую надо влезть, и вот, после долгих и скучных блужданий по коридорам, вы-таки найдете выход на следующий уровень.

Часть V, глава 4: Depot

Идите прямо и направо, пока не доберетесь до диспетчерской. Дерните за все рычаги, этим вы переставите все вагоны в крайнее правое положение. Теперь вам надо пройти в левый туннель. Там, рядом с туннелем, живут проблемы. Особенно противны те, что с гранатометами. С вагона можно запрыгнуть

Часть VI, глава 1: Radio City Station

На платформе никого интересного нет, поэтому не теряйте времени и идите по левому проходу к эскалатору. Далее вы встретите двух бандитов, которые за 500 долларов предложат вам услуги всей своей банды, попросив в обмен очистить метро от бомжей, бомжиц и бомжат. Очень рекомендую согласиться, так как членов этой банды вам встретится немеряно и они окажутся серьезным подспорьем в нелегком деле захвата власти над мафиозными структурами. Хотя можете и отказаться, все-таки 500 баксов. Вот только на кой вам эти деньги сдались-то, мертвому?

Вот такой у меня сегодня юмор.

А переход на следующий уровень сразу направо за бандитами.

Если пойти налево, попадете в комнату, где есть КНОПКА! Ее надо нажать, дверь в туннель разблокируется и вы сможете попасть внутрь. Бомжи там безобидные, зато поезда тяжелые (см. выше).

Лабиринт очень простой, так что пройти его несложно. Уничтожив маленьких пахучих друзей человека, возвращайтесь к бандитам и нанимайте их, после чего отправляйтесь на следующий уровень.

Часть VI, глава 2: Enter the Dragons

Очень приличное место. Все чисто, освещено, люди приличные ходят с автоматами. Не расслабляйтесь: хоть здесь все одеваются лучше, чем в целом по игре, никто церемониться с вами не будет. Хотя, если вы последовали моему совету и наняли бандитов, то хоть немного, но уважать вас станут. Так, чуток.

Идите в дальний конец города, где заканчивается улица и есть балконы. Залезайте по пожарной лестнице на дальний левый балкон и с перил перебирайтесь на крышу. Вам предстоит долгая и беспокойная прогулка по крышам, но рано или поздно вы доберетесь до крыши с запертой дверью и переключателем. Опустите мост, дерните за еще один переключатель, расположенный на другой стороне. Он откроет очередную дверь.

Перейдя мост, включите еще один рубильник, он откроет дверь на следующий уровень.

Идите к выходу, это на другом конце города: большие ворота, которые охраняют парень и девушка.



Смешной человек. Думает, что, раз присел, его не видно. Как говорили классики: «Страусов не пугать. Пол бетонный».

Натравите своих подручных на них, после чего проход на следующий уровень окажется свободным.

Часть VI, глава 3: Streets of Fire

По длинной-длинной улице идите вперед долго. Когда увидите вы дверцу, откройте ее быстро. За ней найдете женщину, и слово она скажет. Потом ее пристрелите, а то все напрягутся.

Вас лестница на крышу приведет, реклама там стоит. С нее вы спрыгните налево, стараясь не упасть. Бегите быстро и тогда, вам если повезет, скачите дальше, на балкон, как Бэтмен в вертолет.

Пройдя по коридору до маленькой площадки, должны вы прыгнуть дальше — однако прям в туннель. Еще немного походив, вы попадете к лифту, который привезет вас туда, куда хотелось. К выходу, однако.

Но если не хватает вам здоровья иль патронов, останьтесь здесь еще на час — найдете все, что надо, довольно быстро вы.

Часть VI, глава 4: Skytram Station

От входа на уровень поворачивайте налево и идите все время вверх. Тогда рано или поздно доберетесь до бара Typhoon.

В баре найдете парня, который уверяет, что дальше вы сможете двигаться только на некоем механизме, гибриде троллейбуса и вертолета. Стоит это удовольствие 50 долларов. Вот только врет он все. Нет ничего подобного, по крайней мере я ничего не нашел. Вернее, летающие троллейбусы встречаются, а вот покататься на них не удастся.

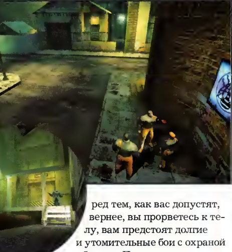
В баре есть лестница, которая ведет вниз. Два раза поверните налево, а вот к телефону подходить не надо. Как только вы возьмете трубку, раздастся взрыв и будку разнесет на куски. Догадайтесь, кого еще порвет на части в этом случае.

Нажмите кнопку рядом с раздвижной решеткой и выходите на трассу этого самого летающего троллейбуса. Чтобы забраться в левый туннель, придется залезть на перила и долго разбегаться (не в стороны!). Как только вы до него доберетесь, над вами пролетит страшная конструкция с пропеллером и фарами и исчезнет в дали.

А вам налево — в канализацию. Почти домой. Сворачивайте и идите на следующий уровень.

Часть VI, глава 5: Central Tower

В канализации живут вонючие, но вполне мирные бомжи. А вот после канализации вам придется общаться с мрачной и недружелюбной публикой. Эти бандиты не были бомжами, поэтому они совсем не мирные и плюс к тому хорошо вооружены. Далее вам по пожарной лестнице наверх, затем до конца тропинки и направо. Еще несколько шагов — и вы окажетесь перед Central Tower. Будьте осторожны: на виду только один злыдень с пулеметом, но на самом деле их намного больше, просто они не покажутся до тех пор, пока вы пулеметчика не расстреляете. Но давайте везде искать хорошие стороны! Когда на вас набежит толпа разъяренных злодеев, они попутно разблокируют двери в башню. После того, как вы всех убьете (если вы всех убьете — хе-хе), заходите внутрь здания. Пройдите через зал и заходите в Оплот, в Берлогу, В Малину Главного Гада.



Часть VI, глава 6: Crystal Palace East

Главная проблема — добраться до лифта, который в состоянии привезти вас в кабинет Главного Гада. Туда можно либо доехать на другом лифте, либо подняться пешком. В комнате наверху тусуется первый помощник босса — личность одиозная и неприятная в общении. Если после беседы с ним со здоровьем стало ну совсем плохо, спуститесь вниз и обшарьте несколько комнат, где охрана живет. Там лежит много всего полезного. А теперь быстренько в лифт — и на последний уровень!

Часть VI, глава 7: Crystal Palace West

Вот оно! Добрались! Буквально через несколько минут вы сразитесь с главным врагом! Только предварительно придется поработать. Перед тем, как вас допустят, вернее, вы прорветесь к телу, вам предстоят долгие и утомительные бои с охраной и собаками. Помимо охраны у босса есть еще и женщина (жена? любовница? мать? кто знает!), вооруженная базукой и по этому поводу ведущая себя довольно нагло.

Технология боя проста: надо найти удобное место, чтобы никто не мог зайти со спины и стрелять и уворачиваться, уворачиваться и стрелять... Ну что тут еще сказать? Да, босс до неприличия живуч. Да, он бегает, как косуля, вернее, как косуль по весне. Его тетка вообще добавляет нотку безумия в происходящее, так как бессмертная она. Горец, наверное. Так что приготовьтесь к разочарованию: она сбежит, обложив напоследок грязными словами, и вы ничего с этим сделать не сможете. Вот такая проза жизни.

Но разочарование компенсируется тем, что игру-то вы уже прошли!

Вот такая вот история вышла. Заходите, если чего.

Ночь. Туман. В темноте стоят люди, а я на них смотрю через две прорези одновременно: в заборе и в прицеле. Как им, наверное, неуютно!



Советы

Тактика

место дислокации. Пальнув в ответ по тому месту, где вы только что были, враг начнет быстро приближаться, качаясь на ходу. Если все делать правильно, то он откинет копыта и все прочие подробности анатомии задолго до того, как подберется к вам вплотную.

Тумбочка — лучший друг солдата...
Если вам на пути попалась тумбочка... вернее, ящик, который можно двигать с места на место — как правило, это означает, что где то рядом есть секретное место, куда можно забраться, именно пододвинув ящик куда следует.

Копейка рупь бережет...
Экономьте деньги. Все, кроме брони, можно добывать с трупов поверженных врагов, а деньги надо тратить на найм максимального количества подручных. Чем больше у вас корешей — тем выше смертность среди врагов, и тем больше вещей достанется вам в наследство от жмуриков.

Об электроэнергии...
Не забудьте выключить телевизор, или как вариант, просто разбить его.

Бифштекс иногда еще и бегает...
Огнемет — аппарат, требующий артистического подхода. Дело в том, что некоторое количество врагов, даже будучи неплохо прожарены, способны оклематься и напасть сзади. Как избежать этой неприятности?
Способ первый — неэкономный — прожаривать бренную оболочку врага до тех пор, пока он очевидно не спечется.
Способ второй — элегантный — немножко напалма, а когда человек начинает бегать и кричать — пара выстрелов из дробовика сверху. Действует превосходно.



Справочник экстремального туриста IX века

Всевластие маленькое, на всех не хватит! © by Саурон

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Написание солюшнов, гайдов, советов по прохождению той или иной игры — штука весьма сложная и неоднозначная. Практически любой гайд можно оспорить, а его автора обозвать нехорошими словами. «Обсолюшивание» ролевых игр — дело совсем уж неблагодарное, так как на самом деле прохождений примерно столько же, сколько и игроков. Однако все же попробую более или менее сносно описать, что, где и как следует делать.

Николай Барышников

Паспорт

Князь: Легенды Лесной страны

Жанр:	HRPG
Разработчик:	«1С»
Издатель:	«1С»
URL	www.1c.ru
Системные требования:	
Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт

В «Князе» ровно 43 локации и примерно шесть десятков квестов. Для того чтобы закончить игру, совершенно необязательно побывать на всех картах и решить все квесты. В принципе можно провести некую аналогию с «Фаллаутом», где игроку предстояло решить две глобальные задачи плюс еще несколько мелких, чтобы выйти на «основные» квесты. Примерно также дело обстоит и в «Князе». Чтобы пройти игру, вам придется выполнить всего лишь три основных квеста (так называемых переходных, ибо игровая карта разбита на три зоны), правда, «непрокачанный» персонаж вряд ли с ними справится, да и каждое из этих заданий распадается на несколько этапов. Помимо этого в двух из трех игровых зон прячутся ваши основные соперники, которых необходимо разыскать и лишить живота, дабы изъять недостающие кусочки амулета.



Общие сведения

Настоятельно советую в первый раз играть за викинга, так как он «соответствует» легкому уровню сложности. Ему доступны все квесты, а часть из них решается проще, чем в случае славянина. Византийцу большая часть заданий вообще недоступна. Этот гайд «заточен» под викинга, однако большинство «несоответствий» будут особо отмечены. Если вы играете за славянина или викинга, в каждой деревне вас будет ждать квест, за выполнение которого жители предложат «руку и сердце», — поселение станет дружественным. Получить этот квест можно у старосты, так что не пренебрегайте разговором с главой деревни. Кроме этого о помощи могут попросить и местные специалисты (кузнецы, лекари, торговцы), а также простые селяне — бродячие NPC, включая женщин и детей. Иногда это более или менее сложные и трудоемкие задания, требующие серьезного отношения. Изредка попадаются очень легкие поручения, например передать куклу ребенку или отдать долг мужику из соседней деревни. Чтобы рассмотреть все эти дополнительные квесты, придется потратить не один десяток журнальных листов, что, естественно, неприемлемо. Поэтому остановлюсь лишь на наиболее значимых.

Зона №1 Старый Лагерь

Если вы решились сыграть за Драгомира, то начнете свои исследования именно здесь. Поговорите со старостой, зачислите в отряд Сигмара: на данном этапе ваш провожатый окажется неплохой поддержкой, так как ваш герой пока ничего особенного собой не представляет. После этого обратитесь к лекарю, который расскажет вам грустную историю о том, как злые зеленые муравьи мешают ему собирать лечебные травы. При помощи Сигмара ликвидируйте параэитов-переростков.

Среди бродящих NPC отыщите викинга по имени Эйнар. После недолгих раздумий он расскажет вам о том, как несколько недель назад на их деревню напал свирепый кентавр и украл его красавицу-жену. Где ее искать — не известно. На самом деле все несколько сложнее, чем может себе представить несчастный викинг. Его жена теперь живет вместе с кентавром на карте Волхв у Куницыного бора. Когда вы найдете кентавра, окажется, что тот слегка приболел, но согласен отпустить девушку, если ему принесут лекарство (решение этого квеста описано в соответствующем разделе). Вылечив четырехного воришку, вы узнаете, что Влада (жена викинга) ушла с ним по доброй воле и совершенно не желает возвращаться. Если после этого вы вернетесь в Старый лагерь и вновь заговорите с Эйнаром, у вас появится выбор: продолжить квест и посоветовать ему же-

ниться на другой девушке или послать его куда подальше. В первом случае вам вручат волшебный свиток, воскрешающий всех убитых на карте, и попросят отнести его в Бережки человеку по имени Радо, у которого есть дочь на выданье. Если вы все же решите отдать столь ценный предмет и поговорите с Радо, квест будет считаться законченным.

Во время разговора с одним из викингов (определяется случайным образом) вы обнаружите, что у вашего героя украли кусочек амулета Дракона. Найти его можно опять же в Бережках.

Поговорите с Иваром. Он передаст вам волшебное перо. Его следует отнести в Бережки и отдать Ратибору, у которого заболела дочь.

Бережки

Поговорите со старостой. Вы узнаете о событиях многолетней давности: о бандитском рейде, во время которого пропал его сын Изяслав. Куда он делся, никому не известно, да и вообще непонятно, жив он или давно гниет в земле. Скажу сразу: искать его нужно в Византийском лагере, однако пройдет еще немало часов, прежде чем вы сможете туда добраться. Во-первых, Византийский лагерь находится в третьей зоне, во-вторых, чтобы спасти Изяслава, вам придется сразиться с местными дружинниками, которые представляют собой реальную угрозу.

Отдайте волшебное перо Ратибору, за что получите материальный эквивалент благодарности в виде experience points.

Если вы уже нашли и вылечили кентавра, а потом согласились найти новую жену для Эйнара, поговорите с Радо.

Здесь же можно узнать подробности о краже амулета. Пообщайтесь с местным торговцем и расскажите про пропажу. Купец с готовностью поведает, что он видел похожую побрякушку и продал ее какому-то старику, одетому в балахон. Если вы вспылите и обвините купца в краже, вас атакуют все деревенские воины, поэтому будьте вежливы. После диалога с купцом вновь поговорите со старостой Бережков и расспросите его о старике в балахоне. Староста расскажет, что это злой волхв, который обычно скрывается в мрачной пещере, расположенной на той же карте. Не следует пренебрегать столь ценной информацией — направляйтесь в пещеру, где вы и обнаружите старика.

Бородатый негодяй будет долго измываться, говорить всякие колкости и насмехаться над вами (убить его невозможно), после чего предложит обмен: амулет на яблоко познания (очень полезный артефакт: если его скушаете, получите 200 очков опыта). Яблоко находится в Бережках в секретном месте и охраняется суровыми монстрами. Скрытый телепортатор обнаружить очень просто — вернитесь в деревню, подойдите к казарме, затем отсчитайте вторую березу от заборчика и направляйтесь в едва заметный проход между кустов. В мгновение ока вы окажетесь на берегу речки и увидите мешочек, лежащий на земле. Хватайте его и бегите в телепортатор, вовсе не обязательно убивать стражей артефакта. Принесите яблоко волхву, который будет долго извиняться за проявленную невежливость. Оказывается, он вовсе не злой и коварный, а розовый и пушистый: всего лишь хотел вас испытать. Естественно, он возвращает амулет, «вручает» солидное количество очков опыта и бесследно исчезает.





Камни

Вежливо поговорите со старостой, который попросит вас найти волшебный Камень, залог могущества и процветания деревни. Достаточно давно староста решил нажиться и продал один живой камень какому-то волхву за баснословные деньги. После этого в деревню пришел Хаос: боги разгневались, в результате чего в селении разрушились все каменные постройки. Староста будет очень признателен, если волшебный булыжник удастся вернуть. Камень находится на карте Волхв у Пропасти, однако советую перед этим навестить Волхва у Камней. Дело в том, что этот бульник очень тяжел и поднять его просто так вряд ли удастся. Если вы выполните квест — принесете камень (он должен находиться в инвентори главного героя), староста сообщит вам половину древнего заклятья, убивающего живых мертвецов, которое пригодится для решения квеста в Верхнем лагере.

Борье

Банальный квест с банальным решением. Злые навьи украли малолетнего сына старосты деревни, привязали его к столбу и приготовились плотно закусить пархишкой. Чтобы спасти незадачливого младенца, отправляйтесь в верхний правый угол карты, где находится логово подлых навей. Дальше все, как в классическом боевике: схватка, радость победы и воссоединение семьи.

Средний лагерь

В Среднем лагере случилась беда: воевода, охранявший дровосеков, бесславно погиб, когда на него упала только что срубленная сосна. Теперь в Среднем лагере некому тренировать ополчение, и моральный дух деревни весьма невысок. Чтобы решить квест, достаточно поговорить со старостой и отпустить из отряда любого более или менее прокачанного бойца, который возьмет на себя обязанности воеводы.

Советы

Монстры

Гигантские муравьи



Довольно слабые существа, но ничего не боятся и поодиночке никогда не ходят. Стараются не уходить далеко от муравейника. При встрече с людьми выбирают ближайшего одиноко стоящего человека и набрасываются на него всей толпой, пытаясь окружить жертву со всех сторон. Остальные атакуют тех, кто стоит ближе всего к жертве.

Ичетики



Ичетик — злобный болотный дух. При приближении человека Ичетик внезапно выскакивает из болота у человека за спиной и атакует. Нападают небольшими группами, часто стараются вынырнуть из болота таким образом, чтобы сразу же окружить жертву.

Пауки



Слабые существа, но нападают большими стаями по 3–8 штук. Передвигаются с короткими остановками. Стараются окружить отряд со всех сторон. Некоторые из пауков ядовиты!

Гигантские Черви



Держатся одной большой кучей возле своего гнезда. Кучей же и нападают. Чувства страха нет, мозгов тоже. Некоторые из червей могут быть ядовиты!

Омутники



Водятся на болотах. Возникают буквально из воздуха. Укусы ощутимы, но не смертельны. Средней силы монстры.

Скелеты



Скелеты обычно неожиданно выкапываются из-под земли и атакуют со спины. Довольно слабы, убиваются за 2–3 удара, но каждый из скелетов оживает от пяти до десяти раз. При перерождении могут атаковать другую цель.

Магия

Навьи



Навьи — один из видов живых мертвецов. Убить очень сложно, так как они очень живучи и обладают ударом большой силы. Обычно обитают на развалинах древних поселений, предпочитают далеко от своего логова не отходить.

Мертвяки



Сильнее скелетов, но слабее навей. Ходят по одному или небольшими группами. Постоянно издают стонущие звуки. Наносят довольно слабые удары, но убить их крайне тяжело, так как у них очень высокий показатель брони. Увидев людей, каждый из мертвяков выбирает себе по жертве и привязывается к ней до своей смерти. Мертвяки ходят по пятам своих жертв, пока те не покинут карту.

Моховики



Достаточно опасные хищники. Передвигаются большими группами. Стараются выбрать самую слабую или отдельно стоящую жертву и навалиться на нее всей толпой. Сильно раненые моховики стараются сбежать с поля боя.

Аспиды



Мирно, рассредоточенно пасутся на полянках. Если близко не подходить, не трогают. В бою стараются держаться все вместе. Сильно пораненные твари прячутся за спинами товарищей, но не убегают.

Мороки



Очень трусливые монстры. Водятся стаями по 3–4 штуки. Появляются одновременно с разных сторон, наносят точечные удары большой силы и тут же пытаются улететь. Очень живучи и быстры. Убить их проще всего из лука.

Верхний лагерь

В Верхнем лагере вам предстоит решить так называемый переходный квест, в результате чего откроется путь во вторую зону. История Верхнего лагеря проста, но трагична. В один прекрасный (вернее — ужасный) день все население деревни превратилось в живых мертвецов, которые и до сих пор молчаливо бродят по опустевшим улочкам. Ответственность за все это безобразие несет Королева Скелетов, проживающая по тому же адресу. К несчастью, убить ее силой оружия невозможно: она в огне не горит и яда не боится. Тем не менее, чтобы изгнать мертвецов, вернуть людей в деревню и построить в мост во вторую игровую зону, необходимо Королеву Скелетов изничтожить. Единственный способ — раздобыть заклинание против нежити, сохранившееся еще со времен Титанов. Одна половинка заклятья хранится у старосты Камней, другая — у самой Королевы. Но ее, естественно, голыми руками не возьмешь: нужно заклинание, части которого можно (и нужно) узнать у Волхва у Старого лагеря. Как только соберете заклятье целиком — поговорите с Королевой, которая сразу же погибнет. Зачистите деревню и успокойте души ее жителей, перебив скелетов, обитающих недалеко от хижины старосты. После этого можно приступить к переброске населения в обновленную деревню. Приведите несколько человек в Верхний лагерь и оставьте их там (желательно трех или более). Можете на время отпустить Сигмара (он прекрасный плотник), в этом случае староста построит мост через реку. Как только мост будет готов, вновь зачислите Сигмара в отряд и направляйтесь в неизведанные земли.

Волхв у Пропасти

Здесь находится волшебный камень, потерянный старостой селения Камни. Именно местный волхв и купил этот булыжник у незадачливого бизнесмена. Несмотря на мерзкий характер, старик согласится сотрудничать и продаст четыре подсказки, иносказательно описывающих место, где спрятан камень. В принципе их можно и не покупать, а просто методом тыка искать квестовый предмет, но учтите: карта большая, монстров на ней очень много. С другой стороны, можно как следует нажиться. Когда найдете камень, не спешите радоваться: он очень тяжелый и поднять его практически невозможно (нужен достаточно высокий показатель виталити). Скорее всего, вам придется купить у Волхва у Камней волшебный артефакт Сын Луны.

Волхв у Камней

Этот волхв не простой пустобрех — во время разговора старик предложит приобрести у него тот самый артефакт Сын Луны (он облегчает ваш мешок ровно на десять килограммов).

Волхв у Старого лагеря

После долгих рассказов, «охов» и «ахов», волхв поведает вашему герою вторую половину древнего заклятья, убивающего живых мертвецов, без которого вам не решить «переходный» квест в Верхнем лагере.



Волхв у Верхнего лагеря

Волхв попросит избавить от нападок бандитов, поселившихся неподалеку от его хижины. Бандитов совсем немного, вооружены они, как последние крестьяне, а не гордые работники черной маски и дубины. Поэтому длительного разговора с ними не получится. Благодарный мудрец расскажет, как найти половинку древнего богатырского меча, закопанного недалеко от его дома.

Эта локация примечательна еще и тем, что здесь, практически в чистом поле, валяется лопата, при помощи которой можно и нужно откапывать клады. Делается это так: кликаете правой кнопкой мышки на лопату, затем вновь правой кнопкой, но уже на предполагаемом местонахождении зарытого сокровища.



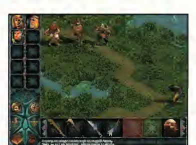
Волхв у Среднего лагеря

Волхв расскажет о том, как он в порыве самого благородного чувства, то есть жадности, бросился на поиски древнего оружия. Старик слегка переоценил свои силы и во время бравого отступления потерял Клык Белого Волка. Практически вся карта представляет собой волшебный лабиринт — последовательность ям, соединенных телепортаторами. Если вы будете в правильной последовательности прыгать по ямам, в конце концов попадете на небольшое возвышение, где и лежит искомый предмет. Кроме того, в стартовой точке вы найдете вторую половинку древнего меча (если у вас их две, станете обладателем суперубойного оружия). К несчастью, меч вполне оправдывает свое имя, и пользоваться им может лишь супергерой с высокими характеристиками, а также одетый в полный богатырский доспех (кольчуга, шлем, щит). При хорошем раскладе ваш герой сможет воспользоваться богатырским щитом, после чего и остальные предметы станут доступными для использования.

Если вы вернете Клык старику, получите неразменный пятак — монетку, которая позволит вам сэкономить пятьдесят золотых на каждой купле-продаже.



Жестокое уничтожение больших и глупых Аспидов. Кстати, спящего Аспида от коряги в болоте отличить непросто.



Пещера

В пещере находится страж ключа, которого необходимо убедить расстаться с охраняемым артефактом, ибо без него вам не попасть к Дракону. Если вы играете не за Драгомира, то в этой пещере окажется дружина героя-викинга, которую необходимо перебить.

Зона №2
Волхв у Куницыного Бора

Эта карта примечательна тем, что здесь живут сразу два волхва, кентавр, похитивший жену викинга Эйнара из Старого лагеря, а также «дежурит» Людмила — первый NPC в цепочке, которая приведет вас к славянскому герою (разумеется, если вы играете за Волка, ее на этой карте не найти). Поговорите с Людмилой, она направит вас к своей подруге Любнице, проживающей по адресу Куницын Бор.

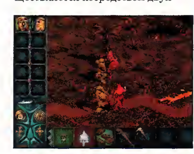
Волхв, располагающийся в центре карты, весьма раздражен и совсем невесел. Будете с ним нежны, вежливы и деликатны — узнаете, что его сына превратили в лешего, после чего тот, испугавшись своего отражения, убежал в неизвестном направлении. Если вы окажетесь преисполнены искреннего сочувствия, волхв найдет в закромах Родины волшебную воду, которая позволит расколдовать сына. К сожалению, он не может подсказать, куда убежал его сын. После недолгих поисков вы обнаружите его на карте Волхв у Бережков. После того как сын будет расколдован, волхв снимет порчу с деревни Куницын Бор.

Если вы уже получили квест с украденной женой в Старом лагере, кентавр, живущий на островке в нижнем правом углу карты, поведает вам о своей вышеупомянутой болезни. Поисками предстоит заняться вам. Наведайтесь к волхву, который живет в нижнем левом углу карты. Старик расскажет, что для лечебного эликсира нужно найти три ингредиента: заячий хвост, лапку сокола и вино (все составляющие находятся на карте Волхв у Бережков). Стоит отметить, что волшебная вода, выданная для превращения лешего в человека, прекрасно подходит для лечения кентавра (разумеется, лекарство кентавра подойдет и лешему). Поэтому вам решать: кого и как лечить.



Поречье

Поречье — Венеция Лесной страны. Все дома построены на воде, а связь с внешним миром осуществляется посредством двух



мостов. Однако один из них прогнил и поломался, а починить его некому: все деревенские плотники погибли, попав в засаду, устроенную гигантскими червяками. Квест решается элементарно: отпустите из отряда любого бойца, имеющего цифру 6 в графе «плотницкое дело». Проще всего на время отпустить Сигмара или Путяту (если вы играете за славянина). Можно поступить и иначе: староста деревни подарит вам Чертежи Древних Пирамид — артефакт, прибавляющий 5 к навыку «плотницкое дело». Использовав свиток на любого из своих дружинников с ненулевым плотницким умением, вы получите талантливого строителя.

[redacted]

Лидер

Уровень персонажа	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	10-19	3-7	3-7	3-7
2	16-26	5-10	5-10	5-10
3	22-34	8-14	8-14	8-14
4	30-43	12-18	12-18	12-18
5	38-53	16-22	16-22	16-22
6	48-63	20-26	20-26	20-26
7	58-74	24-30	24-30	24-30
8	68-80	28-32	28-32	28-32
9	77-90	31-35	31-35	31-35
10	85-95	34-37	34-37	34-37
11	92-97	36-39	36-39	36-39
12	96-100	38-41	38-41	38-41
13	98-105	40-42	40-42	40-42

Охотник

Уровень персонажа	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	3-7	3-7	10-19	3-7
2	5-10	5-10	16-26	5-10
3	8-14	8-14	22-34	8-14
4	12-18	12-18	30-43	12-18
5	16-22	16-22	38-53	16-22
6	20-26	20-26	48-63	20-26
7	24-30	24-30	58-74	24-30
8	28-32	28-32	68-80	28-32
9	31-35	31-35	77-90	31-35
10	34-37	34-37	85-95	34-37
11	36-39	36-39	92-97	36-39
12	38-41	38-41	96-100	38-41
13	40-42	40-42	98-105	40-42

Воин

Уровень персонажа	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	3-7	10-19	3-7	3-7
2	5-10	16-26	5-10	5-10
3	8-14	22-34	8-14	8-14
4	12-18	30-43	12-18	12-18
5	16-22	38-53	16-22	16-22
6	20-26	48-63	20-26	20-26
7	24-30	58-74	24-30	24-30
8	28-32	68-80	28-32	28-32
9	31-35	77-90	31-35	31-35
10	34-37	85-95	34-37	34-37
11	36-39	92-97	36-39	36-39
12	38-41	96-100	38-41	38-41
13	40-42	98-105	40-42	40-42

Купец

Уровень персонажа	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	3-7	3-7	3-7	10-19
2	5-10	5-10	5-10	16-26
3	8-14	8-14	8-14	22-34
4	12-18	12-18	12-18	30-43
5	16-22	16-22	16-22	38-53
6	20-26	20-26	20-26	48-63
7	24-30	24-30	24-30	58-74
8	28-32	28-32	28-32	68-80
9	31-35	31-35	31-35	77-90
10	34-37	34-37	34-37	85-95
11	36-39	36-39	36-39	92-97
12	38-41	38-41	38-41	96-100
13	40-42	40-42	40-42	98-105

Магия

Лешие



Ходят по одному, прячутся среди деревьев, где их трудно заметить. Очень сильны, но и погибают после нескольких ударов. Получив сильные ранения, стараются убежать.

Болотники



Ходят по одному или группами по 3–4 штуки. Крайне неуклюжи, но обладают ударом чудовищной силы. Каждый дерется сам за себя. Согласованных групповых действий не ведут. Не обладая чувством страха, никогда не отступают.

Цветок-людоед



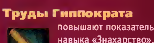
Самая опасная тварь. Несмотря на неподвижность, этот монстр способен атаковать в любом направлении, кусаясь головами-отростками. Обычно загораживает проход к чему-либо важному и гнездится целыми семьями. Укус цветка-людоеда очень силен и ядовит. Лучников не опасается, так как достаточно трудно убить дерево, даже целиком утыкав его стрелами.

К перечисленным видам монстров добавляется множество их подвидов, различающихся цветом раскраски и уровнем. Паук шестого уровня может быть на порядок опаснее первоуровневого плотоядного цветка. Уровень монстра можно узнать, подведя к нему курсор мышки. При этом в информационной строке появятся его имя, состояние здоровья и уровень.

Описание артефактов

Берестяная карта

открывает случайный участок Лесной страны.



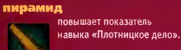
Труды Гиппократа



повышают показатель навыка «Знахарство».

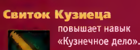
Магия

Чертежи древних пирамид



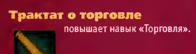
повышает показатель навыка «Плотницкое дело».

Свиток Кузнеца



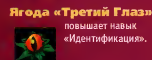
повышает навык «Кузнечное дело».

Трактат о торговле



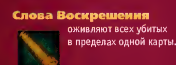
повышает навык «Торговля».

Ягода «Третий Глаз»



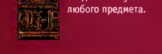
повышает навык «Идентификация».

Слова Воскрешения



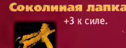
оживляют всех убитых в пределах одной карты.

Дупликатор



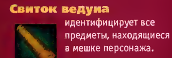
создает точную копию любого предмета.

Соколиная лапка



+3 к силе.

Свиток ведуна

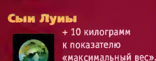


идентифицирует все предметы, находящиеся в мешке персонажа.

Яблоко познания

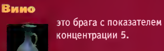
+ 250 очков опыта.

Сын Луны



+ 10 килограмм к показателю «максимальный вес».

Вино



это брага с показателем концентрации 5.



Куницын Бор

У жителей деревни большие неприятности: их староста разозлил соседского волхва и тот навел порчу на селение. Огорченный староста не видит другого решения, как прикончить тщедушного старикашку-волхва, а уж в таком случае порча сама собой спадет. Тем не менее существует и другой вариант: волхва убивать совсем не обязательно. Староста забыл упомянуть мелкую деталь: оказывается, именно он заплатил деньги злому колдуну, чтобы тот и превратил сына волхва в Лешего. Как уже говорилось, если вернуть бедолаге человеческий облик, старец снимет порчу с Куницыного бора.

Кроме того, в деревне живет Людмила — подруга Любницы, с которой вы встретитесь на карте Волхв у Куницыного Бора. Она перенаправит вас к Волхву у Родников.

Родники

Староста деревни весьма обеспокоен тем фактом, что около деревни завелись ядовитые пауки, размножающиеся с невиданной скоростью. Вам надлежит максимально быстро порубать их постоянно увеличивающуюся популяцию.

Если до прихода в Родники вы успели переговорить с волхвом у Черного Бора, то местный купец поведает вам о местонахождении Волка.

Если вы начали игру за Волка, то Родники — ваша родная деревня, однако прежде чем ее жители начнут помогать, вам придется убить пауков.

Здесь же живет «брат-близнец» Сигмара — Путята, который с радостью будет служить под началом главного героя славянской национальности.

Ловье

Ловье — несколько необычная деревня, так как 100 % ее населения — отчаянные головорезы. Настоятельно рекомендую сохранить игру, прежде чем вы заговорите со старостой. Постарайтесь вести себя нахально, строить из себя непобедимого героя. Если повезет, бандиты купятся на блеф и провозгласят вашего героя своим лидером. Однако вероятность такого исхода достаточно мала: нужно не только выбирать правильные реплики, но и иметь высокий показатель харизмы. Если силы вашего убеждающего слова не хватило, придется поговорить на языке оружия: все мужское население деревни примет участие в грандиозной драке. Победите — получите контроль над деревней.

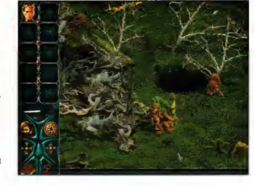
Черный Бор

Квест старосты Черного Бора принадлежит к разряду «переходных». Дело в том, что только в этой деревне можно построить мост для перехода в третью зону. Проблема заключается в излишнем тщеславии местного старосты, который мечтает стать князем. Он соглашается построить мост, если вы объедините все деревни во второй зоне и отдадите их ему в вечное владение. Если вы играете за Драгомира, староста сдержит свое обещание, да еще и даст впридачу Медное Зеркало Колдуна (этот артефакт раскапывает все клады на карте). Если вы играете за Михаила или Волка, староста откажется выполнять свою часть сделки и нападет, поэтому вам придется либо победить, либо умереть. С убитого старосты можно снять богатырскую кольчугу.

> **Сержантские советы**
>
> Время от времени на разных картах вам будут попадаться одиноко стоящие мужики. Обязательно пообщайтесь с ними: их советы наверняка окажутся полезными.
>
> Помните, что яд — великолепное оружие. Отравите свой клинок или стрелы, а затем атакуйте врагов. Отравленный оппонент сам скончается через некоторое время, так что вы можете смело ходить вокруг него, не вступая в бой, и дожидаться поминок.

Волхв у Бережков

Волхв попросит вас передать бутылочку вина его старому приятелю, однако можно этого и не делать, а оставить вино себе, чтобы использовать его в качестве ингредиента для лечебного эликсира. Кроме того, у волхва можно купить несколько редких знахарских смесей, например эликсир мудрости.





Оставшиеся два ингредиента найти столь же просто: заячий хвостик выпадет из одного из леших, бродящих по карте. Соколиная лапка закопана на капище, в нижнем правом углу карты. Воспользуйтесь лопатой или Зеркалом Колдуна, чтобы ее раскопать. Как только соберете все составляющие — возвращайтесь на карту Волхв у Куницыного Бора и отдайте мудрецу найденные предметы.

Если вы взялись за спасение сына волхва, живущего около Куницыного Бора, и у вас есть волшебная вода, можете смело приступать к лечению несчастного. Отыскать его несложно: это одинокий леший, неподвижно стоящий недалеко от дороги. Заговорите с ним и примените волшебную воду.

Стоит отметить, что из одного из убитых моховиков вывалится кукла, которая вам пригодится на картах Волхв у Черного Бора и Византийский лагерь.

Волхв у Ловье

Местный волхв расскажет много интересного, однако не станет озадачивать вас каким-либо квестом.

Волхв у Родников

В разговоре волхв между делом упомянет о слухе, что Волк находится в Родниках (если вы играете за византийца или викинга), а также расскажет про место божественного испытания. Призом тому, кто пройдет испытание и останется жив, служит богатырский лук. Лук сторожат очень сильные моховики, которых можно попытаться убить. Однако гораздо проще их обмануть следующим образом: заблокируйте атакующих тварей своими дружинниками, хватайте лук главным героем и бегите,

Знахарские смеси

Полная таблица ингредиентов и результатов их смешения

Компонент 1	Компонент 2	Результат
Пустая банка	Ядовитое жало	Яд (навык + 0.03)
Яд	Ядовитое жало	Яд (навык + 0.03)
Яд	Яд	Яд (навык + 0.03)
Пустая банка	Земляной орех	Масло (навык + 0.02)
Масло	Земляной орех	Масло (навык + 0.02)
Масло	Масло	Масло (навык + 0.02)
Пустая банка	Белый корень	Лечебный бальзам (навык + 0.0)
Лечебный бальзам	Белый корень	Лечебный бальзам (навык + 0.0)
Лечебный бальзам	Лечебный бальзам	Лечебный бальзам (навык + 0.0)
Лечебный бальзам	Яд	Противоядие + Пустая банка (вавык + 0.03)
Противоядие	Противоядие	Противоядие (навык + 0.03)
Лечебный бальзам	Масло	Брага + Пустая банка (навык + 0.03)
Брага	Брага	Брага (навык + 0.03)
Лечебный бальзам	Брага	Зелье + Пустая банка (навык + 0.03)
Зелье	Зелье	Зелье (навык + 0.03)
Яд	Масло	Чистая слеза + Пустая банка (навык + 0.03)
Чистая слеза	Чистая слеза	Чистая слеза (навык + 0.03)
Яд	Брага	Эликсир мудрости + Пустая банка (навык + 0.04)
Эликсир мудрости	Эликсир мудрости	Эликсир мудрости (навык + 0.04)
Масло	Противоядие	Живая вода + Пустая банка (навык + 0.04)
Живая вода	Живая вода	Живая вода (навык + 0.04)

прежде чем ваших бойцов разорвут на куски.

Не забудьте обследовать песчаные берега реки, где растут ядовитые цветки-людоеды. Там среди прочих полезных вещей вы найдете богатырский щит.

Волхв у Черного Бора

Волхв разоткровенничается и расскажет, что потерял куклу, которую собирался подарить своей внучке, живущей в Византийском лагере. Найдите куклу (карта Волхв у Бережков) и верните ее девушке.

Здесь же вы наткнетесь на мужика, который согласится с вами поговорить только в том случае, если вы пообщались с купцом в Родниках, и он намекнет, где искать Волка. Мужик окажется трусом, который бесславно дезертировал и покинул штаб-квартиру Волка, расположенную в укромном местечке. Подыграйте трусу и пообещайте убить славянского героя, после чего он расскажет, как найти тайную тропку. Сохраните игру и идите навстречу судьбе: отряд Волка далеко не самый слабый. Если победите, не забудьте забрать кусочек амулета.

Пещера

В пещере живет очередной страж ключа, который открывает одну из трех дверей в пещере Дракона.



Постарайтесь убедить птичку расстаться с ключиком.

Зона №3
Нижний лагерь

Возле моста, откуда ни возьмись, вдруг взял да и вырос огромный цветок-людоед, который кусает всех, кто пытается пройти по нему. Цветок очень могучий, одной левой его не погубишь. Специально для этой цели предназначен волшебный меч, однако он находится на вершине неприступной скалы, расположенной рядышком с монстром. Тем не менее достать меч можно: для этого сходите на карту Волхв у Нижнего лагеря и выполните квест волхва, который одарит вас Великим Магнитом. Принесите этот артефакт в Нижний лагерь, выложите все из карманов, затем примените Магнит. В вашем инвентори окажется волшебный меч плюс масса других предметов, которые прилетят на зов артефакта. С волшебным мечом вы разделаетесь с цветком за пару секунд.

Если вы уже побывали на карте Волхв у Лесного лагеря, то у вас наверняка есть бутылка вина, которую надо передать старосте. К несчастью, староста не возьмет дар волхва, пока вы не срубите цветок под корень.

Местный воевода поведает о заговоре против византийцев и отправит вас к воеводе Лесного лагеря. Учтите, что зто произойдет лишь в том случае, если вы предварительно пообщаетесь с «патриотом» из Лесного лагеря.



Лесной лагерь

Староста деревни пожалуется на то, что его соплеменникам ужасно досаждают скелеты, которые мешают строить дома. Жители неоднократно пытались их убить, но тщетно: скелеты регенерируются и вновь атакуют. Пытаться победить скелетов силой оружия бесполезно: для этого нужен специальный артефакт, о котором расскажет волхв, проживающий у Византийского лагеря.

Если вы достали Волшебную лампу, убивающую скелетов, — используйте ее.

Кроме того, если вы играете не за византийца, а за любого другого героя, в деревне вы найдете неподвижно стоящего викинга. Поговорите с ним, затем направляйтесь в Нижний лагерь и побеседуйте с воеводой, который пообещает щедрую награду за уничтожение Михаила и его отряда, а также от-



правит вас к воеводе Лесного лагеря. Воевода Лесного лагеря расскажет, где найти его разведчика, который следит за византийцами (карта Волхв у Византийского лагеря).

Византийский лагерь

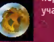
Если вы играете не за византийского героя, будьте предельно вежливы, иначе придется биться со всем лагерем.

Кузнец Византийского лагеря (славянин по национальности) и есть тот самый потерянный сын старосты Бережков, Изяслав. Поговорите с ним, после чего приготовьтесь к суровой битве. Так как Византийский лагерь окружен частоколом, вы наверняка войдете внутрь безоружным, а значит,

Советы

Великий магнит
притягивает металлические предметы.

Сфера магического прыжка

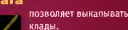


переносит в различные участки Лесной страны.

Рукоять древнего меча
половина богатырского меча.

Лезвие древнего меча
половина богатырского меча.

Лопата



позволяет выкапывать клады.

Водяной ключ



открывает дверь к Дракону.

Огненный ключ
открывает дверь к Дракону.

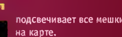
Лунный ключ



открывает дверь к Дракону.

Медная лампа с именем Короля скелетов
убивает всех монстров на карте.

Факел



подсвечивает все мешки на карте.

Неразменный пятак



товары в лавке стоят на 50 монет меньше.

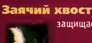
Советы

Кукла



квестовый предмет, наводит порчу на всех монстров и персонажей, за исключением дружины героя.

Заячий хвост



защищает от порчи.

Свисток



отпугивает монстров.

Чаша воеводы



+10 к харизме.

Дудочка



отпугивает монстров.

Святые мощи



благословляет (+10 к харизме).

Детские игрушки



+5 к харизме.

Медное зеркало колдуна



откапывает все клады на карте.

Сержантские советы

Если поселение обнесено частоколом — не входите внутрь, пока не выложите ВСЕ оружие из инвентори. Перед уходом с карты не забудьте подобрать свои вещи, иначе они бесследно пропадут.

Убитых членов дружины можно «реанимировать» при помощи живой воды или слов воскрешения, однако ни в коем случае не покидайте карту, на которой лежит труп вашего боевого товарища, иначе он навсегда исчезнет.

в бою вам придется туго. Не отчаивайтесь: у кузнеца достаточно оружия, чтобы вооружить всю вашу дружину.

Если Изяслав пережил сражение, возвращайтесь в Бережки и доложите о результатах поиска.

Не забудьте поговорить с внучкой волхва, если у вас есть для нее кукла. В знак признательности девушка подарит вам волшебный шар, в мгновение ока переносящий к дому старца.

Слева от лагеря, около берез, растущих в виде латинской буквы V, у самого основания «березового уголка» закопан богатырский шлем.

Лесовье

Недалеко от восточного входа в деревню стоит крестьянин-славянин, который жалуется на то, что нехорошие аспиды обнаружили его тайник, где хранились 500 золотых монет. Он слезно умоляет отобрать у монстров деньги. Убив аспидов, вы можете оставить деньги себе или же честно вручить кошель владельцу, за что немедленно получите волшебную дудочку, которая распугивает монстров.

Староста деревни попросит привести купца и воеводу. Для этого попросите купца и воеводу из любой другой деревни подготовить учеников, которых вы и отведете на новое рабочее место.

Волхв у Нижнего лагеря

Волхву смертельно надоели гигантские черви, которые постоянно кусают его за пятки. Если вы убьете червяков, чье логово находится в нижнем правом углу карты, мудрец продаст вам Великий Магнит, действие которого уже описано выше.

Волхв у Лесного лагеря

Вас ждет очень трудный квест, не требующий особой смекалки. Убейте все цветки, растущие в округе (сделать это крайне нелегко ввиду их полного нежелания умирать). Когда цветки будут повержены, волхв вновь обратится за помощью: на этот раз вам предстоит поработать посыльным и отнести бутылку вина в Нижний лагерь. Если ваша дипломатическая миссия увенчается успехом, волхв продаст Дупликатор — артефакт, позволяющий получить копию любого предмета. Не стоит тратить его по пустякам, он пригодится на карте Волхв у Поречья. С другой стороны, изредка Дупликаторы продаются и в обычных лавках, так что вам решать, когда его использовать.



Волхв у Византийского лагеря

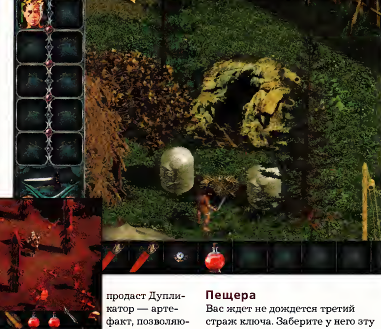
На этой карте живут сразу два волхва, причем один из них бездомный: обитает прямо на болоте. «Бомж» попросит вас принести ему волшебный ларец, который охраняют аспиды, а взамен навешает на уши полную лапшу.

Если вы взяли квест со скелетами в Лесном лагере, то второй волхв, живущий в избушке, расскажет про Медную Лампу. К сожалению, у него ее нет, и он направит главного героя к Волхву у Лесовья. Волхв у Лесовья с радостью продаст вам лампу, ибо она не работает. Не огорчайтесь: здешний волхв напишет на ней магическую руну, после чего Лампа превратится в грозное оружие, убивающее всех монстров на карте.

В нижнем левом углу карты стоит разведчик, посланный воеводой Лесного лагеря. Если вы уже знаете о заговоре против византийцев, поговорите с ним и следуйте в секретное место, где и прячется Михаил. Вас ждет еще один суровый бой и последний кусочек амулета.

Волхв у Лесовья

Волхв с радостью продаст вам Медную Лампу за 500 золотых, если вы уже про нее знаете. Возвращайтесь к волхву у Византийского лагеря, который починит сломанный артефакт.



Пещера

Вас ждет не дождется третий страж ключа. Заберите у него эту реликвию.

Волхв у Поречья

Здесь закопан богатырский доспех (если вы играете за Драгомира), который не найти без Медного Зеркала.

На этой карте расположен также вход в подземный город, который сторожит здоровенный кентавр. Убить его невозможно, обойти — тоже. Придется соглашаться на обмен: вход в город за кусочек Амулета. Если у вас есть Дупликатор, смело размножьте Амулет и отдайте копию кентавру.

Заходите в пещеру — поздравляю, до логова Дракона осталось всего ничего. Поговорите с болотником, охраняющим вход, и послушайте его грустную историю. Как ни крути, вас опять ждет смертельная дуэль. С другой стороны, герой, одетый в полный комплект богатырских доспехов, без труда одолеет болотника. Переступите через труп и входите в новую пещеру. Пройдите сквозь три разноцветные двери (встаньте на специальный круг и кликните правой кнопкой мыши на подходящем ключе). За третьей дверью находится логово Дракона. Ни в коем случае не заговаривайте с ним, если у вас нет полного амулета: в бою его не одолеть. После разговора, когда Дракон исчезнет и освободит проход, подберите Браслет «Владыко». Поздравляю, вы победили! MG



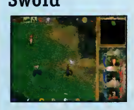
МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

RPG

Lamentation Sword



Во время игры нажимайте **Enter** — появится место, куда можно что-нибудь ввести — набирайте код и нажимайте **Enter** еще раз.

Icompletedthisghostgame — вы переноситесь в **unreal world**;
IfIwantIgotit 32 — получаете разные вещички. Номер на конце чита означает номер **item'a**, который вам нужен;
Seethesilverlining — темнота исчезает;
Showmetheworld — показываются позиции всех игроков. В том числе тех, которые исчезли в темноте (**darkness**);
Thefierceunknownpower 99 — магия возрастает до уровня 99;
Thegreathealthpower 99 — здоровье увеличивается до 99;
Thehealthyspiritpower 99 — **Brain** принимает значение 99;
Theoriginaldexteritypower 99 — ловкость (**dexterity**) равна 99;
Therealmusclepower 99 — сила вырастает до 99;
ThesoulHunter'sholyPower 10 — энергия равна 99;
Youcansaymoneyiseverything 10000 — денежки;
Yougainasoneplease 30 — вы получаете разные виды оружия. Число на конце кода обозначает номер оружия, которое вы хотите получить.

Примечание: все читы должны вводиться в точности, как они показаны. В противном случае они не будут работать.

Heavy Gear 2



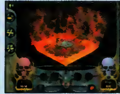
Есть всего два кода, но для большинства читеров их будет достаточно. Вводятся они, как всегда, в консоли, которая вызывается тильдой (~). Вот они:

Set camti — режим Бога;
Set mission — закончить текущую миссию и перейти к следующей.

Clans

Во время игры нажмите **t**, чтобы открыть окошко чита. Туда введите следующие коды:

/godmode — режим Бога;
/nextlevel — перейти на следующий уровень;
/room # — телепортация в комнату номер #;
/spawn # — объект номер #;
/moregold — 100 золота;
/tinymonsters — крошечные монстры;

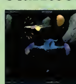


/tinyplayers — крошечные игроки;
/insanity — монстры атакуют друг друга;
/repeat — повторение последнего введенного чита;
/trig — эффект неизвестен, попробуйте сами.

СТРАТЕГИИ

Force 21

Amazon — убрать все деревья;
Avatar — желтые ящики вокруг машинок и зданий;
London — безоблачная погода;
Hasselhoff — вы сразу же проиграете;
Ispy — отмена тумана войны (**Fog of War**);
Polytheism — все становятся невидимыми;
Killenemy — убить всех врагов;



Chessmatch — 100% радар;
Commanders — отмена эффектов **Commanders**;
Stratperspective — изменение вида;
Novictory — отмена победного результата;
Hurt — повредить первое транспортное средство во взводе;
Chillout — машинка блокируется на месте;
Seattle — убрать горизонт;
Gameoverman — мгновенная победа.

Railroad Tycoon 2: Gold Edition



Нажмите [**Tab**] и вводите следующие коды:

BigfootGold — вы побеждаете и одерживаете «золотую победу»;
BigfootSilver — «серебряная победа»;
BigfootBronze — «бронзовая победа»;
Bigfoot — «золотая победа»;
BoBo — поражение;
King of the hill — получаете $100,000;
Powerball — компания + mill за $100;
Slush fund — компания + mill за $1;
Speed Racer — скорость поездов возрастает вдвое;
Casey Jones — все поезда ваших конкурентов разбиваются;
Show me the trains — все двигатели.

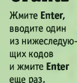
Gruntz



Жмите **Enter**, вводите один из нижеследующих кодов и жмите **Enter** еще раз.

Mptraitor — режим Traitor;
Mpback2life — зомби. Просто зомби;
Mpmeepmeep — выбранный **Grunt** становится быстрее;
Mpohmygodtheykilledkenny — выбранный **Grunt** тут же погибает;
Mpcloakingdevice — помеченный **Grunt** становится невидимым;
Mplemonbuttercremez — секретный уровень **High on Sweetz**;
Mpyouresomoney — секретный уровень **High Rollerz**;
Mpmakemesomepie — секретный уровень **Honey I Shrunk the Kidz**;
Mpriorio — секретный уровень **Trouble in the Tropics**.

Star Trek: Starfleet Command



Вся конфигурация космических кораблей (оружие, броня, двигатели) находится в текстовом файле, который может быть открыт Excel'ем. Файл называется **sfbspc13.txt** и находится в директории **assets\specs**. Изменяя параметры файла, можно воздействовать на характеристики персонажей. Поэкспериментируйте сами, только сначала не забудьте сохранить куда-нибудь оригинальный файл **sfbspc13.txt**.

Lords of Magic: Special Edition

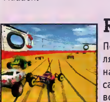
Во время вашего хода, нажмите [**Ctrl**]+[**C**], всплывет окошко для ввода читов. Там и набирайте один из двух кодов:
Bingo — получаете 200 дополнительных единиц ресурсов (золото, эль и кристаллы);
Zilla — к вам присоединяется дракон.



СИМУЛЯТОРЫ

Madden NFL 2000

ITSINTHEGAME — стадион EA Sports;
WILDWEST — стадион Dodge City;
COWBOYS — команда Marshalls fantasy;
MOJO — сборная команда 60-х годов;
SIDEBURNS — сборная команда 70-х годов;
PAINFUL — больше травм;
QBINTHECLUB — идеальные пасы;
QUARKANDSTAR — режим «Давид против Голиафа»;
TEAMMADDEN — сборная команда Madden.



Re-Volt

После инсталляции игры найдите папку cars и в ней войдите в папку машинки, которой вы впоследствии будете играть. У каждой машины есть файл parameters.txt, который можно редактировать. Поменяйте, например, значение **TopSpeed** на все что угодно — и ваша машинка будет ездить значительно быстрее (или медленнее), чем остальные. Любые другие параметры также могут быть изменены, так что экспериментируйте.
Еще можно попробовать управлять НЛО. Для этого вместо своего имени наберите URCO, после чего выберите НЛО (UFO) и покатайтесь на ней.

Driver (Demo)

Зайдите в директорию **scripts/missions/**, которая находится там, куда вы установили демку Driver, и найдите файл [**Mission661.dms**]. Его и будем редактировать (не забудьте создать резервную копию).

Чтобы иметь возможность получать неограниченные повреждения по ходу гонки, уберите строки:
EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 24576 file://(0 - >4096*6 is range)
Для неограниченного времени уберите эти строки:
DebugInfo 1
file://TimePlayer
Countdown 70 file://UK 60 seconds
USA 70 seconds
Чтобы изменить погодные условия, добавьте любую комбинацию из
Night
Raining
Lightning
сразу после строки **FelonyBarld 195.**
Вместо **Night** можете поставить **Dusk** и посмотрите на симпатичный закат, причем машинки меняют свой цвет по мере того, как становится темнее.

Чтобы поездить на разных машинах, замените 0 (ноль) в строке **PlayerCarType** 0 на один из нижеследующих номеров:
0 — Машина по умолчанию;
1 — Crew Cab Pickup;
2 — «Luxury»/Pimp Coupe;
3 — Sports Coupe;
4 — Camaro (быстрая машинка);
5 — Toronado;
6 — Nova;
7 — Cadillac Sedan;
8 — Bonneville;
9 — Chevelle;
10 — L.A.P.D. Caprice Cruiser (клаксон включает сирену и мигалку);
11 — Cadillac Coupe;
12 — Firebird/Camaro Z28;
13 — Taxi;
14 — Cadillac Sedan;
15 — Ошибка. Ни в коем случае не используйте;
16 — Jaguar (очень быстрая машинка);
17 — '55 Thunderbird (безумно быстрая машинка).

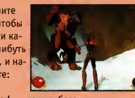
Как достичь скорости 204 мили в час. Сначала выберите машину **Jaguar** (тип 16, смотри выше).
Начните обычную игру (normal) на какой-нибудь скоростной трассе. разведите скорость 100–110 миль в час.
Отпустите педаль (или кнопку) газа. Нажмите кнопку **cruise control** (по умолчанию, по-моему, «C»).
Вместо замедления скорости до 30–40 миль в час, машина резко ускорится и наберет скорость 204 мили в час, правда у меня после проделанных операций Jaguar все время разбивался, может, у вас получится лучше.



ACTION

Drakan: Order of the Flame

Нажмите «\», чтобы ввести какой-нибудь текст, и наберите:



Iamgod — режим бога;
Sanctuary — то же самое;
Smeghead — полное восстановление здоровья.

Не много, зато полезно. Особенно для профессиональных читеров.

Nocturne (Demo)



Giveallammo — сто патронов к выбранному оружию;
Gathering — режим Бога;
Flametip — горящие стрелы для лука;
Freeze — заморозка врагов. Для разморозки введите еще раз;
Battery — перезарядка фонарика.

Далее идут коды, при наборе которых вы получаете какое-нибудь оружие:

Crossbow — лук;
Tommygun — Tommygun;
Beavis — огнемет;
Shotgun — догадайтесь сами.

Gulf War: Operation Desert Hammer

Во время игры жмите [**Enter**] и вводите коды:
Power me — режим Бога — все здоровье, оружие и боеприпасы;
Regen me — режим Бога, все здоровье;
Call strike — вашим врагам наносятся повреждения;
Done — пропустить уровень;
Goodkeys — меняются установки Keymap 1 и 2;
Hud — я не понял, что происходит, попробуйте сами.

Outcast

Загрузите **Notepad** и редактируйте там файл outcast.ini из директории \oc. На всякий случай перед исправлениями запишите куда-нибудь оригинальный **outcast.ini**.

Для получения денег и здоровья исправьте следующие строки:

[Bonuses]
MoneyChest=5.0000000 ->
MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 ->
Money=1000000.0
Life=5.0000000 ->
Life=5000000.0

Также можете попробовать изменять следующие строки:

[SimpleGun] — оружие, с которым вы начинаете игру.

Weight_of_bullet=0.010000;
Speed_of_bullet_min=90.000000;
Speed_of_bullet_max=110.000000;
Reloadtime_of_bullet=20000;
RecoilElasticity=4.000000;
Recoil=15.000000;
MaximumRecoil=15.000000;
Load_critical_level=3;
Lifetime_of_bullet=20000;
Friction_of_bullet=0.000000;
Damage=310.000000;
Burst_Size_Level_3=24;
Burst_Size_Level_2=22;
Burst_Size_Level_1=20;
BulletRadius=10.000000;
AmmoBox=30.000000.

Еще есть способ проходить сквозь двери, не имея ключа:

Подойдите к двери так близко, как только сможете.
Бросьте девайс **F-LINK** (это что-то вроде телепортера).
Телепортируйтесь.
Благодаря ошибке в исходном коде игры, вы окажетесь на другой стороне.



МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

СТРАТЕГИИ

Dungeon Keeper 2

Во время игры нажмите **CTRL+ALT+C** для активизации режима введения кодов. Вы не увидите никакого курсора, просто услышите звук.



Читы должны набираться точно так, как они представлены (включая пробелы, где они есть). И даже если вам кажется, что код не сработал (то есть сразу не видно эффекта), на самом деле это не так. Некоторые коды, возможно, не будут работать во всех версиях игры. А вот и сами читы:

Show me the money — получаете немного денег;
Now the rain has gone — показывается вся карта;
Feel the power — уровень всех монстров возрастает до 10;
This is my church — получаете доступ ко всем комнатам;
Fit the best — доступны все комнаты и ловушки;
I believe its magic — доступна вся магия;
Do not fear the reaper — следующий уровень.

Игру также можно начать с любого уровня. Для этого запускайте ее со следующими параметрами командной строки:

dk2.exe -level (имя уровня).

Все уровни лежат в следующей директории:

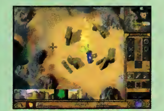
DK2DIR/DATA/EDITOR/MAPS/.

Уровни кампании называются **level1–level20**, однако есть исключения.
Шестой уровень называется **level6a** или **level6b**, одиннадцатый — **level11a**, **level11b** или **level11c** и пятнадцатый — **level15a** или **level15b**. Секретных уровней всего пять и они имеют названия **secret1–secret5**.

Total Annihilation: Kingdoms

В режимах **Skirmish** или **Multiplayer** нажимайте [**Enter**] — всплывет небольшое окошко, жмите «+», вводите один из нижеследующих кодов и нажимайте [**Enter**] снова. Для отмены чита введите его еще раз.

Atm — восполняются запасы Маны;
Cdstart — запустить/остановить музыку;
Combustion — смерть всем врагам;
Doubleshot — все виды оружия наносят двойное повреждение;
Fogcolor 1–256 — изменение цвета тумана;
Halfshot — повреждения, наносимые всеми видами оружия, уменьшаются в 2 раза;
Ilose — мгновенное поражение;
Infrared — включить/выключить туман (**Fog of War**);
Iwin — Победа!!
Kill 0–4 — смерть игроку под номером 0–4;
Lotsablood — игра становится более кровавой;
Lushee — ограничение роста ресурсов;
Meteor — в случайном месте начинается массовое падение метеоритов;
Nanolathing–Nanolathing и **Metal Using** удваиваются;
Noenergy — код забирает всю вашу энергию (**Energy**);



Nometal — у вас нет металла (**Metal**);
Nowisee — открывается вся карта;
Radar — радар видит все;
Shareradar — информация с вашего радара доступна всем;
Shootall — юниты нацеливаются на врагов;
Sing — когда вы отдаете юнитам приказы, они поют песенки;
Tilt — максимальное количество людей и ресурсов;
View 0–4 — посмотреть **Metal** и **Energy** игрока под номером 0–4;
Zipper — ускоряется строительство зданий.

RPG

System Shock 2

Во время игры нажмите одновременно [**Shift**]+[**;**], после чего набирайте:

Summon_obj [вещица, которую вы хотите получить]. Объекты могут быть следующие:

Medical kit; Psi amp;Wrench; Pistol; Shotgun; Assault rifle; Laser pistol; Ap clip; He clip; Standard clip; Pellet shot box; Rifled slug box; Large worm beaker; Detox patch; Psi booster; Reflec armor; French-epstein device; Portable battery; Maintenance tool; Hack soft v3; Repair soft v3; Research soft v3; Modify soft v3; EMP Rifle; Electro Shock; Gren Launcher; Stasis Field Generator; Fusion Cannon; Crystal Shard; Viral Prolif; Worm Launcher.

Можно также набрать следующие читы:

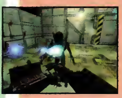
Psi_full — восстановление psi-очков;
Ubermensch — ваш персонаж становится супер-человеком;
Add_pool — дополнительные **build-pool-очки**;
Show_version — отображение версии игры;
Toggle_inv — панель inv;
Shock_jump_player — прыжок;
Look_cursor — курсор в режиме **look**;
Reload_gun — перезарядка оружия;
Wpn_setting_toggle — смена установок оружия;
Stop_email — остановка текущего email-лога;
Clear_teleport — очистка телепортера;
Use_obj — использование объекта;
Toggle_mouse — переключение между mouselook и клавишами управления курсором.

ЕЩЕ ACTION

Aliens vs. Predator

На диске имеется патч, дающий возможность записываться посреди миссии, а в разделе читов мы приведем инструкцию по его использованию. Во первых установите патч.

Запустите игру со следующими параметрами командной линии: **-lampcxtr -debug**.
Во время игры вызовите консоль (тильда (~), как обычно) и введите следующее:
SAVE # — ваше текущее положение записывается в слот # (# — это какая-нибудь цифра от 1 до 8. У вас всего восемь слотов);
LOAD # — то же, что и **SAVE #**, с тем лишь исключением, что игра не записывается, а загружается;
QUICKSAVE — игра быстро записывается и всегда в самый первый слот;
QUICKLOAD — игра загружается из первого слота.



Есть еще несколько консольных команд, которые разработчики использовали для отладки игры. Чтобы получить возможность их использовать, запустите игру с параметром командной строки **-debug**. В данном режиме можно многое попробовать (например, режим Бога), но, к сожалению, нельзя перейти на следующую карту, так что у вас не получится использовать его для прохождения игры. Вот сами коды:

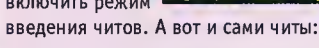
GOD — режим Бога. Ваше здоровье будет уменьшаться, но вы не умрете, когда оно достигнет нулевой отметки;
GIVEALLWEAPONS — вы получаете все оружие;
SHOWFPS — отображает показатель (кажется, кадры в секунду) скорости вашего компьютера;
SHOWPOLYCOUNT — показывает число полигонов в кадре;
LIGHT — рядом с вами таинственным образом появляется источник света. Наберите еще раз и он будет светить ярче;
GIMME_CHARGE — восстановление энергии у Хищника.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



СИМУЛЯТОРЫ

Recoil



Во время игры нажимайте **[Ctrl]+[X]**, чтобы включить режим введения читов. А вот и сами читы:

Cavalry — режим Бога;
Hemmit — доступны все виды оружия;
Medic — восстановление полной мощности защиты;
Killjoy — технология Hover становится бесплатной.

Descent 3



IveGotIt — доступны все виды оружия, полная энергия и броня;
BurgerGod — режим Бога;
TreeSquid — открывается вся карта;
MoreClang — переход на следующий уровень;
OeadOfNight — уничтожение всех ботов;
FrameLength — отображение **FPS**;
ByeByeMonkey — вид **Chase**;
Shananigans — странные текстуры;
TubeRacer — повреждения равняются 210;
Teletubbies — изменяется солнце.

Moto Racer 2



Набирайте коды на клавиатуре прямо во время игры.

CONALSI — вы получаете доступ ко всем игровым трассам;
CESREVER — в главном меню становятся доступными несколько дополнительных трасс;
CTEKCOP — на ваш мотоцикл устанавливается ракетный двигатель.

Colin McRae Rally

Чтобы получить доступ к различным скрытым функциям игрушки, необходимо ввести какое-нибудь ключевое слово вместо вашего имени. А вот и сами ключевые слова:

FREEWAY — получаете доступ ко всем трассам;
LOTTOWIN — доступ к некоторым дополнительным машинкам;
SPECIALED — включается режим Custom Replay;
BIGGUNS — удвоение энергии;
HIPPO — вы поедете на машинке, раскрашенной в стиле Concept Art;
WHITEOUT — уровень видимости значительно уменьшится.
Для открытия одной из четырех скрытых трасс введите следующие коды:

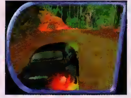
№ 1: INTHECLOUOS;
№ 2: QUARRYVILLE;
№ 3: TROLLEYPARK;
№ 4: WILOAYWORLO.

ALIENGOO — режим **Jelly**;
BORROWERS — маленькие машинки. Попробуйте — это смешно;
DARKSIDE — зеркальное отображение трассы;
PASSEOOUT — не знаю, что это такое, попробуйте сами;
BEEFCAKE — машина Toyota Celica GT4;
TURNBACK — изменение управления машинкой;
BACKAGAIN — изменение направления движения;
ROCKETMAN — скорости значительно возрастут.

Speed Busters

Наберите следующие коды в самом начале гонки:

Fulofit — неограниченный запас топлива;
Choperview — вид с вертолета;
Notimelim — в аркадном режиме трасса не делится на участки;
Tagkiller — поврежденные машины отправляются снова на старт гонки;
Blackice — машины плохо поддаются управлению;
Crazyedie — гонка без тормозов.



ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Raibow Six: Rogue Spear (Demo)

Нажмите [;], после чего введите:

Teamgod — режим Бога для всех членов вашей команды;
Playergod — режим Бога для одного выбранного персонажа;
5fingerdiscount — восстановление всех патронов и item'ов;
Explore — режим **Explore**.
Openalldoor — открываются все двери;
Allitems — все **Item'ы** становятся доступны;
Killthemall — чит убивает всех врагов;
Showthend — наберите этот код, если хотите посмотреть финальный ролик;
Gamedone — окончание текущей миссии;
Gamefail–Fail Current Mission;
Resurrect — все члены вашей команды неожиданно воскресают;
Funnyhead — режим **Big Head**;
Enemyf — увидите вашего врага;
Debugdrawwire — режим **Wire**;
Playercoords — отображение вашего текущего местоположения;
Laracroft — альтернативная униформа.

Hidden & Dangerous

Наберите слово **iamcheater** в меню или стартовом экране. А следующие коды вы сможете набирать уже во время игры. Если чит сработал — услышите короткий звуковой сигнал.

Quickload — загрузка последней сохраненной игры;
Nohits — режим Бога;
Goodhealth — восстановление здоровья;



Примечание: приведенные коды не будут работать, если у вас установлен патч версии 1.1. Однако некоторые из них все же можно использовать, если в начале вместо **iamcheater** набрать **iwillcheat**.

СТРАТЕГИИ

C&C: Tiberian Sun



Бесконечная огненная стена (**Firestorm Wall**).
Если у вас есть полностью заряженная **Firestorm Wall**, можно сделать так, что она будет работать вечно без необходимости выключать ее для подзарядки. Для этого сначала полностью зарядите ее и включите. Перед тем, как она выключится или у нее кончится зарядка, продайте все электростанции или просто приостановите их работу. На иконке **Firestorm Wall** появятся слова **On Hold**, а ваша стена будет работать до тех пор, пока вы снова не построите или не включите электростанции.

Braveheart

В режиме 3D нажмите клавишу **[Oel]** и появится окошко для отсылки AI-сообщений, куда и вводите следующие коды:

Sesquipidilian — разрешено введение кодов AI;
Bannockburn — убить всех врагов;
The five hundred — закончить миссию самоубийством;
Oresden — поджечь все здания;
Steve reeves — повышается боеспособность ваших войск;
Bucks fizz — попробуйте сами, очень полезный чит;
Bastille day — разрушаются стены;
Haemorrhage — отключение кровавого режима;
Killcam — убийство оператора с камерой.

Люди (то бишь вы, дорогие читатели) часто интересуются, по каким критериям мы отбираем попадающие в этот раздел игры. Старых игрушек пруд пруди, а народ у нас любвеобилен, как мартовские коты и попсовые певички... Хотите честно? От балды! Наш выбор абсолютно, бескомпромиссно, стопроцентно субъективен и именно поэтому честен. ЛЮБИМ, и все! Знали бы вы, как долго я просил (И прошу! И буду просить!) поставить в любоигры Quake 2. Впору «мои виртуальные похождения» писать, вот только виртуального в них было мало. Какая там Лариса Ивановна? Кваку, кваку хачу! Я бил кулаками и, изредка, головой о разнообразнейшие редакторские столы и мониторы (парадокс, но 21" переносится легче 15"), грыз одинокие ножки вертлявых кресел на колесиках, и даже в отчаянных попытках задобрить Краеведов бегал за пивом в 5 часов утра, хотя они и станут все отрицать (В 5 утра? За пивом?! Чушь собачья! От силы в 3! — *По просьбе трех Краеведов прим. отв. ред.*). Но все безуспешно. Quake 2, безусловно, любим, но слишком молод, чтобы тихо умирать в рубрике Незаслуженно Забытых. Переборов гордость и зазнайство, я в 2 раза снизил ставки и начал просить Quake. Просто Quake. Может, слышали?.. Рекомендации остались неизменными: через годик... или два... Или когда сегодняшние клиенты детских садов и приравненных к ним заведений поседеют и начнут шамкать последними зубами... Вот тут-то мы для приведения их в боеготовность перед войной с пингвинами-мутантами (см. ГЭГ) или просто мутантами (см. все остальное) и затянем тоскливую песенку про эпоху великого дэфматчевого Q..

1/4 Q2 не пошла. И 1/8 — старый добрый Doom! — тоже был отложен до лучших времен. Закончилось все тем, что я в сердцах плюнул в коробку для ругательных писем и недоброкачественных рукописей, скорчил соответствующее обстановке выражение морды, возмущенно заорал: «Ну не про Wolfenstein же писать?!» Хех. Вот не зря детишки первым делом учатся ОРАТЬ. «О! — мгновенно оживился Юрка (Ну Юрка так Юрка, пусть хоть гвоздем назовет, лишь бы не плакал. — *Прим. сами знаете кого*) и, спихнув небрежным движением свежеприсланное эссе «Prince of Persia вери кул олд гейм рулез форева» во всю ту же коробку, шлепнул ногой по клавиатуре. —Хорошая идея. Работай!» Я отошел на 10 шагов (как раз до соседней клавиатуры), бухнулся на погрызенное кресло и начал... вспоминать.

2D, НАЦИЗМ И ЛЮДИ В КАСКАХ

Wolfenstein

Maza,
maza@gamecenter.ru



Трудно поверить, но когда-то 3D-шутеров не существовало вовсе. Не делайте большие глаза, когда-то даже электричества не существовало и люди ползали по Internet при дрожащем свете свечи. Примерно синхронно с пиком потребления воска на экраноосветительные цели, может, на пару веков позже, по редким еще мониторам победоносно шагали текстовые квесты, King's Bounty, DeathTrack и целый сонм вымерших ныне платформенных аркад. Если честно, подробности вспоминаются с трудом, потому что 386-й процессор был ну очень диким зверем, редко забредающим на родные просторы, и рассматривать даже не игры, а сам компьютер, диковинные окошки Norton Commander'а и прочие экзотические плоды НТР я ездил к другу через пол-Москвы. Было время, короче. Ни у кого ничего не было. Но, главное, не было 3D-шутеров. Стратегии — уже, в вот 3D-action, обогнавший ныне по популярности все, что только можно обогнать (Minesweeper не в счет), тогда находился в форменном загоне.

Наверное, мир бы до сих пор страдал от своей



Они сражались за родину

Wolf 3D исторически достоверен и ни в каких привитых в школе заблуждениях нас разубеждать не стал: к победе над немецко-фашистской Германией Советский Союз имел самое косвенное отношение. Или вас в школе другому учили? Не суть. Здоровенный парень с пистолем (на заставке) — типичный американский шпиен B.J. Blazkowicz, добывший ценные сведения для бандформирований союзников, один из тех, кто, собственно, и победил. Другое дело, что со всей жутко важной информацией он находится не в Генштабе, и даже не в объятиях восхищенных (неужели форма действительно так красит мужчину?!) красоток, а в Ну Очень Страшном Месте — застенках фашисткой цитадели Wolfenstein («Волчий Камень» (нем). — *Прим. переводчика*). Гестапо... Пытки... Сырые подвалы и запутанные коридоры... Имхо, мелочи для нормального шпиена, наш Штирлиц в такие курорты отдыхать ездил, но Блазковицу, то ли из-за прогрессирующей клаустрофобии, то ли из-за плохого питания, просто позарез НАДО наружу. Приходится тюкнуть по затылку охранника, конфисковать режик и пистолет и отправиться в долгое странствие по коридорам, туго набитым фашистскими захватчиками. Чтобы спастись. Чтобы разрушить секретные планы Гитлера. И чтобы убить его самого...

А ведь вся каша — из-за поганой кормежки!

суперменчиком, если бы id Software (а это уже были они, родимые!) не потянуло на извращения. Извратились.

Кто-то сваливает все на гений г-на Ромеро, но мы в MegaGame в качестве побудительного мотива создания Игры предпочитаем (официальная версия, все права защищены) просто озарение. Свыше. Как бы там ни было, 05.05.92 (запишите: прекрасный повод попраздновать) на свет появился неожиданный, но very своевременный Игрушк, который все ныне знают исключительно как monster-hit, «самую революционную игру всех времен и народов», батьку Doom'a, дедушку Quake и крестного фафаню всего, во что вы играли на прошлой неделе. Если не вдаваться в детали, это была та же платформенная аркада, пару раз повернутая на 90˚, но субъективно — настоящий исторический боевик, рожденный в эпоху кособоких мультяшных игрулек. Не вполне ясно выражаюсь?

неполноценности, но ему, миру, шибко повезло: на Далеком и Диком, в штате Техас, где все такое же, как и в нормальных местах, разве что кефир для контраста заменен на йогурт, милиция на рейнджеров, а на коробочках с курительными палочками печатают не карту Беломорканала, а удивленных верблюдов, скучковались несколько хороших парней. Молодые по определению все хорошие, но эти — John и Adrian Carmack'и, John Romero и Tom Hall — были по-особенному хороши, потому как занятие себе выбрали очень нашим журналом ценимое: делать игры. Качественные игры.

Проба пера (вернее, клавиатуры) оказалась вполне удачной. Вышедшие в сентябре 90-го приключения Commander Keen'a (Мы играли, мы играли! — *Счастлив. прим. того же, что и раньше*) быстро нашли своего игрока и потому в течение пары лет активно доделывались и продолжались. Они бы до сих пор делали аркадки с плоскими левелами и несуразным

Ключ от комнатки, где деньги лежат. Как минимум — десяток золотых крестов, пара ящиков с золотом и две миски с зеленью... Думаете, шучу? Если бы! Вот только не понятно, как же все это за собой таскать?



Заветный лифт. Дерни за рычаг — уровень и сменится...

Блин! Это же было просто круто! Ведь это был Wolfenstein 3D!

Особые приметы

Процесс самоспасательства вспоминается с трудом, потому что от современных экшнов практически неотличим. Вот он я, крутой, с пушкой... Из-за угла... Ба-бах! Экшн. И все равно ни с кем другим Вольфа не спутаешь.

Трупы всегда лежат ногами вперед. Заходишь слева — подошвы. Заходишь справа — опять подошвы. Так они после смерти и вертелись, как цыплята на сковородке, чес слово! Сейчас все еще смешно, пусть и неактуально, но в эпоху спрайтовых игр это регулярно ставилось в пример, потому что трупы ногами вперед лежали еще лет 5... Справедливости ради стоит заметить, что вертелись не только свежезабитые тушки бедолаг-охранников, но и миски с копчеными куриными лапками, и зарзанные нашими недрогнувшими руками сторожевые собачки, и даже скелетики на полу! Мистика. Зато какие теплые воспоминания...

Весь комплекс заключения был методично поделен на уровни, соединенные между собой (попарно) лифтами. С лифта уровень начинался и лифтом заканчивался. Фрицы, ключи и бронированные хитрозамочные двери — мишура да блестки, главное — лифт. Лифтов, правда, бывало несколько, так что иллюзия нелинейности прохождения создавалась полная. Но приводили то все дорожки в одно место! И не то, о котором вы подумали, — к боссу!

Да, боссы. 6 штук. По количеству эпизодов. Всех не вспомню, но Гитлера, набыченного генерала и сумасшедшего ученого, кидающегося шприцами, аки дротиками (ссс-бака, Павлов фирофф!), — как сейчас. Со временем боссов из экшнов повывели, но Wolf бы без этого ходячего бронированного аркадного анахронизма — никуда.

Отсутствие mouselook'a, стрейфов и приседаний сейчас воспринимается болезненно.

Стой, стрелять буду! Впрочем, можешь не стоять — все равно буду. Работа такая.

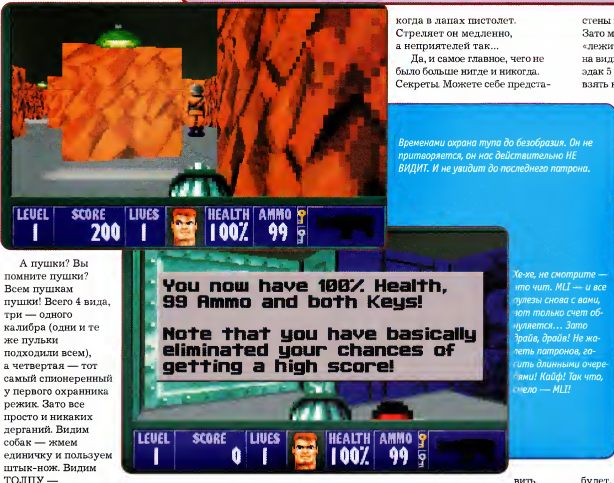


Ай-ай-ай-ай-ай-ай-ай... Меня убили... Ни за что ни про что... Обычно убивают за 3–5 выстрелов со среднего расстояния. Брони нет, каски нет... Особенно обидно, когда крадешься по узенькому коридору, а он со спины как выскочит... И все.

Причем если первое и второе еще куда ни шло, — согласитесь, ни один вояка с такой скоростью и дерганностью вертеть головой не стал бы ни за что, а уж бегать боком и подавно, — то приседания — это... Это... Эх, как же нас за последние 5 лет избаловали!

Полное 2D!

Самой большой фишкой Wolf'a является полное отсутствие 3D. Судите сами: прыгнуть можно? А присесть? Вот ведь Id'шники: назвали и даже не покраснели! Но это мы сейчас такие умные и избалованные, а тогда все смотрелось настолько революционно и красиво, что претензий не поступало. Да чего уж там: прошло чертизнаетсколькохолет, а все равно смотрится приятно! 320x200. Ну и?.. А ведь еще и звучало (ПиСи-спикер не в счет), и тормозило не особо... По крайней мере на 333-м Селероне точно не тормозит. Но — 2D. Максимум — 2,5... Ну 2,99... Но никак не 3. В противном случае придется сравнивать ее со свежесклепанными, яркими и блестящими хитами, и не факт, что сравнение будет в их пользу.



Временами охрана тупа до безобразия. Он не притворяется, он нас действительно НЕ ВИДИТ. И не увидит до последнего патрона.

Хе-хе, не смотрите — это чит. MLI — и все пулезы снова с вами, вот только счет обнуляется... Зато драйв, драйв! Не жалеть патронов, гасить длинными очередями! Кайф! Так что, смело — MLI!

А пушки? Вы помните пушки? Всем пушкам пушки! Всего 4 вида, три — одного калибра (одни и те же пульки подходили всем), а четвертая — тот самый спионеренный у первого охранника режик. Зато все просто и никаких дерганий. Видим собак — жмем единичку и пользуем штык-нож. Видим ТОЛПУ — переключаемся на здоровенный «вулкан», съедающий полный боезапас за 7,6 секунды... А так бегаем с чем-то смутно напоминающим творение дедушки Калашникова и аккуратно, но больно шлепаем все, что движется. Все, что не движется и без ног, — едим. Особенно много приходилось есть, когда в лапах пистолет. Стреляет он медленно, а неприятелей так...

Да, и самое главное, чего не было больше нигде и никогда. Секреты. Можете себе представить, уровень наполовину (а иногда и больше!) состоял из жутко секретных комнат, переходов и прочих радостей! Мой добрый знакомый часами простукивал стены в поисках прохода. Маньяк. Зато меня всегда заводил подход «лежит груша — нельзя скушать»: на видном месте валялось штук эдак 5 шариков с запасной жизнью, взять которые было... низя. Тут уж поневоле пойдешь по стеночке, обшаривая портьеры с Гитлером в поисках заветного прохода... А ведь какой очевидный подход — сыграть на жадности...

I'll be back!

Так уж получилось, что понятие «вольфенштейнер», или «вольфер», не просто не прижилось, но и в принципе не было нужно. Во что же еще играть, как не в Wolf 3D? Пройти «Дюну», Wolf'a и Elite — долг чести каждого джигита, так что тогда этой участи не избежал никто.

Сейчас голодный период прошел и квакеры, ультимовцы и прочие нацменьшинства ходят косяками. Так что пора вводить «вольферов». Я — вольфер. А вы?

И вдогонку. На диске Wolfenstein'a нет и не будет, потому что «this game is not shareware. Please do not distribute it. Thanks». Это просили сами Id'шники. А мы их уважаем. Их нельзя не уважать... MG



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Рассказ о том, что вам предстоит прочесть в этом разделе, мы традиционно начнем с наблюдений за погодой (если помните, каждая редакторская колонка почему-то начинается с рассказа о наступлении мокрой весны или окончании жаркого лета). Итак, у нас в Syrtus Major конец зимы, в ближайшие дни ожидается переменная облачность, ветер до 20 км/час, влажность 0,00%, температура днем +5 — +15°С, ночью возможны заморозки на почве до −120°С, атмосферное давление — не более 5 миллибар. Не следует особенно расстраиваться по поводу морозов, все равно при таком давлении на улицу без скафандра выходить не рекомендуется. Ну да ладно, это на Марсе, и поэтому вас не должно особенно беспокоить... Да и вообще, что мы все о погоде да о погоде? Давайте лучше обратим наше внимание на всеми любимые компьютерные комплектующие и периферийные устройства в особенности.

Начнем, пожалуй, с теста. «Давненько мы не тестировали устройства ввода. Те, которые можно пощупать», — решили мы в редакции и стали тестировать. Что? Правильно, конечно же, то, что чаще всего находится у вас в руках при работе за компьютером — мышь! Как оказалось, кроме немалого разнообразия мышей обыкновенных существуют еще и мыши экзотические, радиоуправляемые, с инфракрасными глазами и всепогодные. Подробности — читайте в статье про тестирование мышей.

Но даже самая навороченая мышь (если она, конечно, не сделана из золота и не инкрустирована), не потянет больше чем на сотню-другую долларов. Давайте взглянем на что-нибудь подороже. Вот, например, ноутбук. Вы пробовали играть на notebook'е? Если вы хотя бы изредка заходите в компьютерные салоны или на выставки, то наверняка могли заметить, что за последние пару лет они стали выглядеть значительно пристойнее — размер экрана вырос до 12–14", наличие высокоскоростных CD-ROM'ов и звуковых плат стало практически стандартом, так что внешне мобильные компьютеры вполне могут сгодиться для игр. К сожалению, при ближайшем рассмотрении выясняется, что многие из них не имеют нормального 3D-ускорителя. Со всеми грустными последствиями. В этом номере мы расскажем вам о некоторых моделях современных ноутбуков, которые, с нашей точки зрения, годятся и для новых игр.

Ну и под конец, на закуску — 3D-джойстик с интегрированными наушниками и микрофоном, который одевается на голову. Для любителей навороченных леталок и аналогичных игр с кучей степеней свободы он может оказаться незаменимой вещью, особенно при отсутствии породистых 3D-очков.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

МЫШИ

Тестирование месяца



Пожалуй, со времен Windows и даже ранее это — одно из самых стандартных и распространенных устройств для персонального компьютера. В связи с очередным всплеском популяции Internet-мышей и мышей с различными дополнительными кнопками, скроллерами, колесиками и рычажками мы решили рассмотреть это явление поподробнее.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Union Reality Gear UR-F98 helmet

Если у вас болит голова от запоминания кучи кнопок в новой игрушке, наденьте это на голову — и вам станет легче. Если у вас затекла шея, поиграйте в этом часок в Quake — и все как рукой снимет. Если у вас мерзнут уши — попробуйте сходить в этом на дискотеку...

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Передовые достижения технологии

Передовые достижения компьютерных технологий: рынок в ожидании осеннего выхода 3D-ускорителей четвертого поколения...

ИГРОВЫЕ NOTEBOOKS

Когда в комнате нет розетки...



Иногда нам приходится удаляться от своего ненаглядного компьютера на время более длительное, чем может переносить наш любимый организм, отравленный ежедневным употреблением игр по десять и более часов в день. Что же делать, чтобы в поезде, например, избежать конвульсивных подергиваний рук в поисках мыши и клавиатуры? Выход есть — надо брать с собой Notebook!

Вы щелкаете кнопкой Power, пододвигаете к себе клавиатуру и... Бьемся об заклад, теперь вы сжимаете рукой мышку. Нехитрое с виду и незамысловатое по конструкции устройство уже практически незаменимо на нашем рабочем столе. Недорогой и удобный зверек стал нашим верным помощником в работе, игре и сёрфинге по Сети. В Internet вы найдете массу страниц, созданных фанатами мышек. Хотя, объективности ради, заметим, что у наших маленьких друзей есть и ненавистники — зайдите на сайт http://w3.misa.ac.ru/~prof/literat/antiwind.htm. А часто ли мы обращаем на наших мышек внимание? Увы, нет. Мы вспоминаем об уходе за ними только тогда, когда прольем на них колу или загрязним валики и шарик до полной неработоспособности. Между тем простая мышка может вас удивить... Вы знаете, например, как разгонять мышки?

Nick A. SKOKOV

Lady ALICE



Мыши и прочие pointing devices

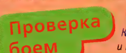
Наверное, многие игроки в аркадно-стелялльные игрушки замечали, что в обычной мышке еще тормозящий фактор. Можно покупать все более быстрые винчестеры, наращивать оперативную память, повышать частоту на материнской плате, менять 3D-акселераторы на все более мощные, но мышка, тихо притаившаяся сбоку от монитора, будет по-прежнему сдерживать прогресс вашего компьютера. А причина кроется в том, что обмен данными между мышью и компьютером происходит на фиксированной частоте 40 Гц в Windows 9x и 60 Гц в Windows NT, т. е. за 1 с мышь информирует систему о перемещении курсора или нажатии на клавиши фиксированное число раз. Может быть, это совершенно незаметно в офисных приложениях, но в динамичной игре это ограничение может стоить вам жизни. Правда, если вы купили себе мышь относительно недавно, то она может быть подключена через интерфейс USB, и в этом случае вам гарантирована частота в 120 Гц.

Так вот, не одним процессором разгоняем компьютер! Если ваша мышка подключена через порт PS/2, то ее несложно разогнать — без кропотливых операций с отпиливанием ножек и распайкой системной платы, зачастую сопровождающих overclocking. Вам понадобится всего-навсего две небольшие утилиты, Mouse Rate (ее можно скачать по адресу ftp://ftp.bluesnews.com/misc/mouserate.zip) и PS/2 Mouse Rate Utility (ftp://ftp.bluesnews.com/misc/ps2rate.zip). Запустите первую программу, и она выдаст вам сведения о текущей частоте сэмплирования сигнала от мышки. Если величина покажется вам недостаточно высокой, запускайте вторую (она работает под Windows 9x и Windows NT SP4.0 и выше) и смело повышайте частоту. Чтобы избежать возможных, но не обязательных проблем с чипсетом от VIA, вы можете выбрать опцию «don't detect».

Теперь ваша мышка стала бегать шустрее... Но, может быть, настало время присмотреть себе нового зверька? Тогда рынок приготовил для вас несколько сюрпризов.

Мышки, как и предписал им великий Дарвин, эволюционируют

Во-первых, с годами менялся дизайн нашего хвостатого друга. Вспоминается одна из первых мышек от Genius — тяжелый прямоугольный коробок с острыми краями и жесткими квадратными кнопками, более всего напоминающий снятый со стены выключатель света. Тогда, во времена XT/AT, она не казалась неудобной, потому как пользоваться ей приходилось редко, и она, бывало, днями простаивала без дела. Потом появились «капли» от Mitsumi, «бананы» от Logitech, мышки для детей и мышки для левшей, но прогресс был куда как менее очевидным, чем у прочей компьютерной периферии. Однако времена меняются, клавиатуры распадаются на неравные дольки, корпуса системных блоков напоминают произведения абстрактной скульптуры, а за всем этим еще



Кирилл Алехин ака Маза

КТО ТАКИЕ МЫ? Само собою, авторы и прочие заинтересованные лица. А зачем вообще мы сюда примазались? Затем, что Ник тестировал мыши с юзверьской точки зрения. А мы — с боевой, в «Кудвоке».

ПОЧЕМУ QUAKE 2? Хотелось, хотелось попробовать мышей везде: и в ЦыЦ-клоне, и в какой-нибудь аркадной стрелялке, но... Какая разница, чем отправлять мамонтов на бойню? Лишь бы коврик и шарик были чистыми, да правая кнопка не залипала. А вот в СТРЕМИТЕЛЬНЫХ, ЗАХВАТЫВАЮЩИХ и СЕТЕВЫХ все иначе. От мыши зависит пусть и не все, но многое. Точный прицел. Точный расчет. Выживание.

Мыши не просто подбироются по руке, со своей мышкой надо свыкнуться на все 100% и даже чуть больше. Мышку чистят спиртиком по три раза на дню и носят вместе с начисто выдраенным «Кометом» ковриком в продезинфицированном влагоустойчивом пакете. Думоете, издевоюсь? Ничуть. Под каждую конкретную мышку подбирается чувствительность в игре и в настройках Windows, причем в той же «Кваке» чувствительность подбирается не только общая (Например, sensitivity 17. Много? Ага. Но это — под МОЮ мышь.), но и вертикально\горизонтальная.

Для квакерской мыши жизненно необходимо иметь БОЛЬШЕ двух кнопок. Так удобнее, потому что на дополнительные кнопы можно повесить дополнительные же действия. Смену оружия. Zoom. Приседания. Что угодно, главное — становится намного удобнее. Да, коврик точно так же: для каждой — свой. Для больших колесиков треба что-нибудь мохровое и вязкое, для маленьких — глянцевое и блестящее. Но всегда — ребристое, для стабильного контакта, во избежание губительных проскользывоний или (куда хуже!) залипаний.

Не поверите, существует даже мода на мышки. Рождается просто: пара «отцов» (это те, у кого морды толще и наглее, да пальцы шире растопырены) ночинает пользовать одну и ту же модель. «Молодняк», предонно следящий за каждым движением своих гуру, ноивно полагоет, что все дело в мышке, и бежит за точно такой же. В результоте одно время в Москве было совершенно невозможно достать копеечную АК77. Сейчас же, кроме вышеупомянутого АК, модны дорогие, но качественные Logitech'и.

БРАТЬ ЛИ дорогую мышь? Дело желания и возможностей. Дорогие служат не в пример дольше, иногда — годами. Зато трехдолларовый АК77 не жалко долбануть о столик после неудачного фрага (Видели, как теннисисты в сердцах разбивают ракетки о корт? А чем мы хуже?!) или забыть после бессонной ночи в клубе. Лично я предпочитаю второй варионт — ту самую АК77. Причины? Отличная чувствительность и безынерционность, то есть никаких ЛИШНИХ движений головой, полный контроль за направлением взгляда и прицелом. Увы, в обзор по непонятным причином АК77 не попала, но (для общего сведения) в Москве стоит около 2,5–3,5 до ужаса условных единиц и в свободной продаже встречается довольно часто. Кстати, в ведущих клубах — Nirvana, Astlavista etc. — принята за штотную, и ею изначально укомплектованы все «рабочие места». А это уже о чем-то говорит.

БРАТЬ ЛИ трекбол или еще какой-нибудь навороченный девайс? Однозначно НЕТ! Даже если невыносимо хочется быть не таким, кок все. «Не пытайся быть крутым, Бивис!»(с). Многие пробовали выиграть, но никто — удачно. «Кваки» меняются, старая добрая конфигурация «клавиатура+мышь» остается. А вообще, не гонитесь за модой и не подражайте разнообразным псевдоавторитетам. Не важно, какая мышь. Важно, в чьих она руках. Важно, чтобы этим рукам было удобно. Все остальное — блестки и укрошательства, забудьте...

и прячется замысловатая наука эргонометрия. Наконец, пробил и мышиный час.

За последние годы на нас обрушилась лавина новых конструктивных решений для старого верного манипулятора. Мышки начали специализироваться и индивидуализироваться. Вот фирма Logitech, одна из законодательниц мышиной моды, выпускает на радость многомиллионной армии игроков устройство под названием Logitech Gaming Mouse. Широкая, с низким центром тяжести (даже шарик в ней сделали тяжелее), она не только удобно лежит в руке, но и обеспечивает большую устойчивость под бешено мечущейся рукой геймера. Logitech Gaming Mouse еще сохранила старую трехкнопочную архитектуру, но зато подключается к компьютеру через интерфейс USB. Напомним, что это увеличивает число отсчетов в 3 раза по сравнению с последовательным подключением, даже без специального разгона. Если ваш компьютер еще не оснащен USB-портом, то вы можете воспользоваться прилагаемым в комплекте переходником USB на PS/2.

Следующим шагом было появление комбинированной мышки, на которой был интегрирован трекбол; особой популярностью это устройство не пользовалось, но оказалось последним шагом перед поистине революционным прорывом на мышином фронте — появлением Wheel Mouse, т. е. мышек с колесиком, так же называемым scroller'ом, или «бубликом».

Вот тут-то дизайнеры и инженеры дали волю своей фантазии. В общих чертах конструкция «колесных мышек» повторяла традиционную, с добавлением одного прелюбопытного новшества — на передней панели мышки, обычно между двумя кнопками, было встроено колесико, удобно ложившееся под средний палец руки и вращающееся в обоих направлениях. Насколько увеличилась функциональность мышек? Судите сами. Драйвера «колесных мышек» позволяли назначать колесику различные функции — от вертикального или, несколько реже, горизонтального скроллинга документов и страниц WWW до функции приближения/удаления. А геймерам «бублик» дал возможность перенести на мышку любые действия — перебор оружия, взгляд вверх и вниз, использование оптических прицелов.

Эволюция мышек коснулась не только их конструкции и внешнего вида, но интерфейса соединения с компьютером. Многие фирмы выпускают базовые модели мышек, переоборудованные под инфракрасный порт, что раз и навсегда снимает проблему «отдавленных хвостов». Разработана даже «трехмерная» мышка, позволяющая отслеживать перемещения манипулятора не только по плоскости стола, но и в пространстве. А как вам нравится устройство, созданное фирмой Immersion, — мышка с технологией FEELit, реализующей принцип FeedBack, причем не только в играх, что было бы логично, но даже в рамках Рабочего стола и стандартных приложений? Представьте, как, проводя мышью по своему Desktop, вы ощущаете пальцами неровности беспорядочной кучки сваленных ярлыков? А для тех пользователей, которым для работы требуется высокая точность позиционирования курсора, созданы мышки уже не с оптико-механическим принципом работы, как было испокон веков, а оптическим, позволяющим поднять уровень мышиного разрешения в десятки раз. Правда, это чудо инженерной мысли будет работать только в паре со специальным ковриком...

Мышиные коврики тоже бывают породистые

Кстати, не забыли ли мы о вечном спутнике мышки — коврике? Кто-то, конечно, использует вместо него книгу, папку или простой лист бумаги, но заботливый хозяин всегда позаботится, чтобы его хвостатый работал в чистоте и удобстве. Так вот, коврики тоже не остановились в своем развитии. Уже давно на рынке появились антистатичные и чистящие «мышкодромы», а теперь настал час новых технологий. Вот первая ласточка — 3M Precise Mousing Surface от компании 3M. Поверхность, изготовленная по современным технологиям из полимеров с микроструктурой, не содержит латекса; она подстраивается под движения вашей руки. Вся поверхность покрыта сложным лабиринтом бороздок, что позволяет работать с мышкой как на высокой скорости, так и с высоким разрешением. Толщина коврика немногим превосходит лист бумаги, при этом обеспечивается более чем достаточное сцепление поверхности и шарика мышки.

Коврик не грубеет и не коробится от воды, его можно разрезать (при этом он не расслоится).

Мыши

Для начала пара мышей от самого известного software-гиганта.

Microsoft Mouse

Классическая и давно известная мышь от фирмы Microsoft. Общее впечатление: лучше, чем мышь неизвестного происхождения (некоторым даже нравится).



Microsoft Mouse

Microsoft Intellimouse

По традиции, полный аналог предыдущей мыши с добавленным scroller'ом, играющим заодно и роль третьей кнопки.

Компания Logitech

Фирма номер один по производству самых породистых мышей имеет самый богатый ассортимент pointing devices. Так что если вы хотите сделать кому-нибудь «породистый подарок», можете не сомневаться, что марка Logitech говорит сама за себя.

Logitech MouseMan

Навороченная мышь, которая появилась уже довольно давно, заменив собой предыдущую версию MouseMan, которая стала называться MouseMan 96. Открываем коробку... oops, вместо CD из упаковки выпадают две дискеты 1.44. Конечно, драйвера для мыши уместятся на дискете-другой, но все равно ход неожиданный. Стираем пыль с дисковода 1.44 и загружаем туда дискету. Ждем, потом вспоминаем, что Autorun у флопов не предусмотрен, и запускаем Setup. Как оказалось далее, практически все производители мышей поставляют к ним драйвера на дискетах, а не на CD. Так что на Logitech мы наехали напрасно — просто они первые попались. Ну да ладно, возвращаемся к процессу. Все довольно быстро ставится, и традиционно предлагается перезагрузить компьютер. Тьфу! Ну что же это за PnP-система, которой нужна перезагрузка после изменения чего угодно?! Ладно, продолжаем. После перезагрузки Logitech драйвер мыши радостно заявляет: «Найдена новая мышь! Конфигурить будем?». После этого вам предлагается определить функции всех дополнительных кнопок. Неплохо, но чтобы найти default-действие для средней кнопки, пришлось долго искать его в списке — в конце концов оказалось, что его зовут «middle button». Настроив кнопку под большим пальцем на scroll, мы было уже подумали, что все хорошо. Как бы не так! Оказалось, что драйвер явно предусмотрен для особо забывчивых пользователей, которые не могут запомнить назначение кнопок мыши, или тех, которые не замечают, какие кнопки нажаты в данный момент. Потому как при нажатии данной кнопки на экране в месте, где был pointer, возникает такая вот картинка: ⊕ После чего возможен вариант первый: продолжая держать кнопку нажатой, вы двигаете мышь, и активное окно начинает скроллиться в направлении движения мыши, причем чем дальше вы отведете мышь от точки, где была нажата кнопка, тем быстрее скроллится окно. Все примерно так, как мы и предполагали, за исключением того, что окно скроллится медленно, и на экране появляются совершенно ненужные «глаза». Второй вариант еще хуже: если вышеупомянутую кнопку просто кликнуть, то мышь перейдет в состояние скролления и не выйдет из него до тех пор, пока вы не нажмете какую-нибудь кнопку на клавиатуре или мыше. С нашей точки зрения, это система удобна для начинающих пользователей, нормальные же юзеры ожидают от мыши побольше эффективности и поменьше ненужной визуализации.



Logitech MouseMan

Комментарии квакера...

Нормально-среднестатистический квакер, не обезображенный необъятным бумажником, мышку за 45 «условных» позволить себе, увы, не сможет. А жаль. Крыска действительно удобная, красивая, надежная, и, если не лупить в исступлении по столу, служащая очень и очень долго. Единственное «но» — желательно иметь лапу побольше, иначе всех прелестей дизайна так и не оцените. А в остальном — все путем.

Logitech MouseMan Wheel
Editor's Choice

Практически полный аналог предыдущей мыши, за исключением двух моментов. Первый — средняя кнопка заменена на колесо-scroller. Верхняя пластмассовая часть мыши белая вместо серой и более гладкая на ощупь. На наш взгляд, шершавая мышь даже немного удобнее. В целом она так же замечательно сидит в руке, как и предыдущая. Колесо для прокрутки все же удобнее, чем кнопка (у данной мыши есть и то и другое). Какую из этих двух мышей выбрать, учитывая разницу в цене, мы не решили — обе очень хороши.



Logitech MouseMan Wheel

В дополнение: ПО Logitech-мышей позволяет назначать любым кнопкам любые действия — как традиционно мышиные, так и присваивать им функции каких-либо клавиатурных кнопок, например на кнопку под большим пальцем можно повесить вызов меню или клавишу Shift. Последнее, кстати, может оказаться полезным, например, если вы все время одной рукой держитесь за мышь, а пальцы у вас очень далеко не разводятся, и, как следствие, вы испытываете некоторые трудности при написании части заглавных букв,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В этом номере FAQ наши специалисты отвечают на вопросы по материнским платам и процессорам.

Как определить, насколько можно разогнать мой процессор?

Разгоняя любой процессор, учитывайте, что вы делаете это на свой страх и риск. Частота, которая присвоена процессору в качестве номинальной, представляет, по сути, предел, на котором производитель гарантирует стабильную работу процессора. Дело в том, что процессоры не изготовляются под конкретную частоту. Когда на заводе выращивается очередная порция кремниевых кристаллов, которые впоследствии станут основой для будущего процессора, кристаллические пластины распиливаются по форм-фактору процессоров и выборочно проверяются на однородность материала, после чего идет испытание на различных тактовых частотах. По мере выбраковки кристаллы и маркируются для дальнейшего использования в тех или иных процессорах. Некоторый резерв, конечно, подразумевается, но довольно сложно предугадать, насколько он велик в том или ином случае. Процессоры Celeron, например, поддаются разгону в силу своей конструкции лучше, чем аналогичные по номинальной частоте процессоры Pentium II. Наиболее безопасно повышать частоту не более чем на одну ступень. Другой вопрос, насколько вы действительно хотите разогнать процессор — в некоторых случаях, приложив достаточно стараний к охлаждению, можно разогнать Celeron практически вдвое. Последнее, правда, довольно редкий удачный случай.

Допускают ли официально современные материнские платы разгон процессоров?

Теоретически разгон не приветствуется ни производителями материнских плат, ни производителями процессоров. Причем производители процессоров верны этой идее и на практике. Глядя же на некоторые современные творения производителей материнских плат, прямо-таки напрашивается мысль о том, что они сделаны специально для overclocker'ов.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Разгон становится возможным потому, что все современные материнские платы производятся в расчете на системы разного уровня и допускают выставление различной частоты на плате (как минимум стандартного набора частот — 66, 75, 83, 100, 133 МГц) и умножение этой частоты для самого процессора (таким образом и получается внутренняя частота процессора, например частота шины 66 МГц, помноженная на 3,5 даст нам частоту процессора 233 МГц). При этом производители подразумевают, что произведение частоты и множителя будет соответствовать номинальной частоте процессора. Этим допуском и пользуются при разгоне: тот же Pentium II 233 можно запустить и при настройке 83 МГцх3; при этом повышается скорость шины и практически не изменяется внутренняя частота процессора, что сказывается на повышении быстродействия системы в целом. Если же выставить Pentium II 233 как 66 МГцх4,5, то мы получим как бы процессор с внутренней частотой 300. Однако это худший вариант: частота может оказаться чрезмерной для процессора, а сохранение прежней частоты на шине не разгонит систему. Иногда производители материнских плат применяют технологию автоопределения базовой частоты процессора, но обычно их можно выбрать между самостоятельной и автоматической установкой.

Я забыл пароль моего BIOS и хочу обнулить его. Смогу ли я восстановить BIOS после этой операции?

Обнуление BIOS не приводит к стиранию всего подряд из него. Просто при следующей загрузке будут использованы значения по ⇨

находящихся далеко от клавиатурного Shift'а. Тут вам поможет дублирование какой-либо наиболее употребительной кнопки на мыше.

Logitech MouseMan 96

Бывший MouseMan, который теперь, к сожалению, уже снят с производства, так же представляет собой очень удобную мышь. Одно время ей торговала почти вся компьютерная Москва, и теперь еще ее можно встретить на многих компьютерах. Цена раньше была вполне пристойной — около $17, сейчас же они несколько подорожали.



Logitech MouseMan 96

Комментарии квакера

Мышка, конечно, высококачественная и дорогая, но ужасно... неудобная. Пока вся хвостатая «братва» росла, четко соблюдая пропорции, нормы и вообще в четком соответствии с учебником физиологии, MouseMan 96 октивно раздавался вширь и совершенно не обращал внимания на длину. В результоте пальцы разлетаются как у зопровского нового русского, а вот ладонь устает просто зверски. Для коротких пробежек по сети подойдет, а вот для многочасовых ночных баталий — увы...

Logitech M-S34, она же Logitech First Mouse

Различаются они тем, что M-S34 это OEM-вариант, а First Mouse в точности то же самое, но в коробке и с цветным логотипом фирмы.



Logitech First Mouse

Комментарии квакера...

Читать надписи на коробочке одно удовольствие: Designed to fit your hand, very easy to connect (это не то, что подумали самые нетманистые: речь всего лишь про коннект с com-портом вашего компьютера) и прочие сладостно-завлекающие фразы. Внутри же скрывается простейшая двухкнопочная мыша, в меру удобная, в меру надежная (невысокая цена накладывает свой отпечаток!). И всего с двумя кнопками. МАЛО.

Просто и дешево. Если вы не считаете, что малогабаритная мышь — это недостаток, то вполне можете приобрести и такую мышь от Logitech. Более того, мы считаем, что при недостатке денег все же лучше купить обыкновенную мышь от хорошо известной фирмы, чем покупать нечто крутое, но неизвестного производителя.

Logitech Pilot Mouse

На самом деле это M-M35, только получившая имя собственное. Разумеется, существует и OEM-версия, которой нам, правда, не досталось. Как несложно догадаться по близости номеров серий и внешнему виду, особой разницы между ней и M-S34 нет, разве что у этой появилась третья кнопка, да мышь стала чуть пошире, чтобы кнопки поместились. Еще одно отличие — она немного потяжелее, чем ее двухкнопочная «сестра».

Logitech Pilot Mouse

Компания Genius

Одна из трех наиболее известных мышиных фирм. Всегда славилась наиболее дешевыми мышами. Не поймите превратно: они представляют весь спектр мышей, просто их наиболее дешевые мыши ухитряются успешно соревноваться с китайскими «по паме» не только по качеству, но и по цене.

Genius NetMouse Pro, оно же Verbatim Internet Mouse

Неплохая мышь с двойной кнопкой вместо скроллера. При нажатии на нижнюю половину кнопки текст движется вниз, на верхнюю — вверх. Некоторые утверждают, что это даже удобнее, чем ролик (устает палец), а нажимать на кнопки — дело более привычное. Если бы еще эта кнопка была помягче, мы бы, может, и поверили, а при такой жесткости нажатия сразу приходят в голову мысли о тренировке пальцев и накачивании на них дополнительной мускулатуры.

Genius NetMouse Pro

Боковая кнопка под большим пальцем, и по традиции, отвечает за переход мыши в режим скролления окон. Причем в ряде случаев драйвер считает, что окно должно прокручивать только в вертикальном направлении, например в MS Word, даже при наличии горизонтального скролл-бара, соответственно курсор перескакивает на вертикальный бар и меняет форму на стрелочки вверх-вниз. В других же случаях, например в MS Excel, драйвер почему-то решает, что документ можно двигать в обоих направлениях. Визуализация и действия при этом в точности напоминают software от Logitech, за тем только исключением, что вышеупомянутый «мышиный глаз» не рисуется, а вместо него присутствует лишь полупрозрачный квадратик на месте бывшего курсора. Такая визуализация, на наш взгляд, выглядит значительно пристойнее, поскольку не слишком бросается в глаза, хотя стоит отметить, что в результате мышь способна выполнять одни и те же функции.

Genius My Mouse Jade

Обыкновенная трехкнопочная мышь, но зато как выглядит! Прямо как из крокодиловой шкуры. Да и на ощупь тоже очень ничего. Оказывается, это такой новый сорт пластика, из которого сделана верхняя сторона


Genius My Mouse Jade

манипулятора и кнопки. Так что если у вас дома еще много чего из шкур крокодилов и прочих змей, то очень даже рекомендуем, будет как раз в стиле.

Genius New Scroll
Специальный приз — «Нам понравилось»

Мыша отличная, т. е. если что и составляет конкуренцию «колесным прокрутчикам», то это оно самое. Встает в Windows 98 по


Genius New Scroll

Genius Net Scroll

умолчанию, и ничего больше добавлять не надо, хотя что-то там к ней и прилагается. В руке — совершенно бесподобно.

Прокрутка стандартная, а потому удобная. Конечно, не колесико, но оно тут и не надо. Кнопка на боку лежит точно под большим пальцем. И палец работает на «ура», особенно если извратиться и инсталлировать ее программную поддержку. Мышка боевая: когда на нее кладешь (возлагаешь) длань, это сразу чувствуется. Ну знаете, эта самая элегантность, в которой ничего лишнего? Вот это про NewScroll. Кнопки самые кваковские, жмутся легко и нежно, как и подобает хорошей квакомышке. Чистить ролики легко и приятно, я это выяснил специально, в самом процессе необходимости не было.

Единственный недостаток, да и то только с точки зрения некоторых извращенцев, и даже не для игр. Так вот, некоторые на левую кнопу мыши кладут один указательный палец, а на правую — и средний и безымянный. Под тяжестью двух расслабленных пальцев правая кнопа постоянно щелкает и удивляет разнообразием настроек, зарытых в компьютере в разных местах desktop'а.

Так что, с нашей точки зрения, замена двухкнопочного аналога scroller'а на мини-джойстик пошла явно на пользу как дизайну, так и удобству. К сожалению, эта замечательная зеленая пипка не приобрела дополнительных степеней свободы и нажимается только вперед-назад. Как нам кажется, можно было бы добавить еще одну степень свободы, чтобы получился аналог «шляпы» у джойстика.

Genius NetScroll

Мышь как мышь. Ничем особенно не выделяется, разве что очень белая. Scroller — достаточно мягкий. Без каких-либо претензий под правую или левую руку, иными словами, строго симметричная.

Genius Optical mouse «the Terminator»

Мышь с крутым именем от Шварценеггера представляет собой простую пластиковую коробку с прилагающимся к ней ковриком, потому как без него она не ездит. У нее не надо чистить шарик, поскольку его нет. Другой вопрос, что надо чистить и не царапать коврик. Кстати, последний, прилагающийся к данному экземпляру, больше всего напоминает кухонную подставку под сковородку, за счет приклеенных к нему снизу четырех резиновых ножек. Поскольку сам коврик выглядит как аллюминевый, то мы полагаем, что он будет постепенно прогибаться на ножках. А как мышь ездит по изогнутому ковру, мы не пробовали, но думаем, что несколько хуже. Люди, работавшие раньше на SUN'ах с настоящими оптическими мышами, считают, что данное творение — пародия на оптическую мышь.


Genius Optical mouse

Genius Easy Mouse+, она же Genius Geni Mouse

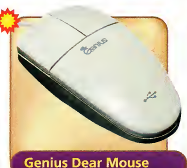
Выглядит как обыкновенная трехкнопочная мышь, но на самом деле третья кнопка является собой вызов функции скроллирования


Genius Geni Mouse

окна. Так что, несмотря на дешевизну, мышь вполне современная, да и к тому же весьма неплохо лежит в руке. В целом данное устройство, особенно учитывая простоту и цену, нам очень понравилось.

Genius Dear Mouse

Это облегченный аналог предыдущей мыши. Облегчена она в смысле отсутствия третьей кнопки. Так что достоинством этой мыши по сравнению с предыдущей может быть только цена. Кстати, учтите, что конкретный экземпляр мыши был


Genius Dear Mouse

в USB-исполнении, так что версия PS/2 может быть еще дешевле.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

умолчанию, так что вам придется лишь проделать типичные операции по настройке, которые обычно осуществляются при установке новой платы в компьютер, в частности переопределить ваши IDE-устройства, выставить время и дату.

На моей материнской плате есть несколько разъемов для вентиляторов. В один я воткнул вентилятор, установленный на процессоре, а для чего другие?

Обычно современные материнские платы оборудуются как минимум двумя разъемами. Один из них действительно питает собственный вентилятор процессора, а другой предназначается для дополнительного, крепящегося на корпусе и служащего для дополнительного обдува внутри корпуса. Если у вас старый корпус формата AT, который практически не оборудовался дополнительными вентиляторами, или дешевый корпус ATX, то в нем, скорее всего, нет дополнительных вентиляторов. В этом случае вы можете установить его самостоятельно — хороший обдув не повредит, а часто и необходим сильно разогревающимся центральному процессору и 3D-ускорителю. Вы можете использовать специальный вентилятор или, в крайнем случае, взять вентилятор из старого блока питания.

Я собираюсь заменить мой Pentium 233MMX на Celeron. Слышал, что теперь процессоры Celeron выпускают для такого же разъема, какой находится на моей материнской плате. Можно ли оставить ее?

К сожалению, это невозможно. Во-первых, каждый набор микросхем поддерживает определенные типы процессоров. Специально для линейки Pentium II (модификацией которых, по сути, являются Celeron) были разработаны чипсеты LX и BX, которые, в свою очередь, не поддерживают старые линейки Intel Pentium и Intel Pentium MMX. Во-вторых, новая «розетка» для процессора Socket 370 лишь внешне напоминает тот Socket 7, которым оборудована ваша материнская плата, — количество разъемов у Pentium и Celeron различно. Так что, переходя с Pentium MMX на процессор старшей линейки, вам необходимо заменить и саму плату.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В инструкции к материнской плате я прочитал, что мой BIOS можно модернизировать. Что это значит?

В принципе, System BIOS представляет собой чип с записанным в нем программным обеспечением, жестко привязанным к конкретной материнской плате и (в идеале) максимально соответствующим ее потребностям. Другое дело, что программа BIOS иногда содержит ошибки или попросту является недоработанной (так, несколько лет назад пришлось заменять схемы BIOS с серьезными ошибками на целой партии системных плат, поступивших в Россию), и в этом случае BIOS нуждается в апгрейде или вообще замене. К счастью, современная технология изготовления микросхем BIOS подразумевает использование флэш-памяти, содержание которой можно перезаписывать программно, без помощи внешних устройств-программаторов. Стоит узнать у продавца, у которого вы приобрели материнскую плату, не располагает ли он свежей версией BIOS, или посетить сайт производителя этой платы, где обычно оперативно выкладываются обновления программы и инструкции по проведению апгрейда. Внимательно проследите за полным соответствием спецификации вашей платы и скачиваемой программы, потому что в противном случае вы рискуете полной неработоспособностью вашего компьютера. Будьте также же осторожны при замене вышедшего из строя чипа BIOS — совпадение фирмы-производителя еще не гарантирует совместимости этих микросхем. И последнее, если в процессе перезаписи BIOS выключить компьютер, то последствия могут быть плохими в разной степени — от довольно печальных до совсем мрачных.

При загрузке моего компьютера появляется несколько совершенно разных сообщений об инициализации BIOS. Не приведет ли это к проблеме в будущем?

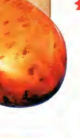
В этом нет ничего страшного. BIOS материнской платы инициализируется один раз, обычно это происходит в начале загрузки сразу после появления сообщения от видеоадаптера. Однако собственными схемами BIOS могут быть оснащены различные устройства в вашем компьютере, прежде всего SCSI-адаптер, сообщение которого вы, скорее всего, и видите. SCSI — сложная подсистема, и для ее инициализации необходима своя BIOS-программа.

Компания Boeder

Компания Boeder предлагает нам богатый выбор мышей.

Boeder 66978

Красивая мышь под женскую руку — для мужской руки мышь следует «откормить» примерно в полтора раза.

Boeder 66978



Boeder 67018

Boeder 67018

Полный аналог предыдущей мыши (66978) в другой цветовой гамме. На самом деле не следует забывать, что мыши существуют не только для работы, когда от них требуется в первую очередь функциональность. В кабинете большого начальника, например, компьютер имеется и включается только для крутизны. В таких случаях красивые и оригинальные мыши имеют неоспоримое преимущество. Ну или просто подарить знакомой девушке. А по качеству эти цветные мыши от Boeder «китайской поделкой» никак не назовешь — все сделано и работает вполне добротно.

Boeder 66192 и Boeder 66341

Одна из них называется F-1 Mouse с подписью Михаила Шумахера (гонщик такой есть известный, Formula 1), другая — Techno Edition Mouse. Основным недостатком этих мышей является то, что они сделаны под руку неизвестно кого или чего — может быть, помеси Шумахера и робота. Нормальный человек держать это в руках может, но если вы собираетесь с помощью этого долго играть или работать... нет, лучше сразу забыть. Тем не менее как всегда традиционно хорошее качество исполнения.

Комментарии квакера...

Фотография Мишки Шумахера и его же подпись призваны выжимать сопли радости из всех счастливых фанатов самой первой «Формулы». Красно-черная расцветка и цифирь ОДИН но корпусе — из той же серии. ВСЕ.
Из более достойных моментов следует отметить стронный переключотель MS\PC на днище (никому, конечно, не нужный, но... круто ведь!), из менее достойных — дергонность и жутко неудобную подстовку под большой полец. В лодони не лежит, но это ведь мелочи...

Boeder 66192

Комментарии квакера...

Техногенный дизойн с претензией но удобство. Совершенно, нодо зометить, неопровдонными претензиями...



Boeder 66341

A4 Tech Advance 4D mouse

Комментарии квакера...

Мышки для серфинго и мышки для игры следует подбироть отдельно. Фокт. Скроллить Internet-строночки действительно удобнее специолизировонным «колесиком», но это же сомое колесико не доет кок следует улечься пальцом. Здесь этих колесиков ож дво. А зночит, любителям роздело «Интернет для геймеро» обязотельно понровится.

Boeder 66094 и Boeder 66127

Мышь трехкнопочная, обыкновенная, одна штука.



Boeder 66094





Boeder 65301

Во втором варианте — в точности оно же, но с прилагающимся карманом (для вешания мыши на бок монитора или корпуса).

Boeder 65301, оно же A4 Tech bi-dir scroll

Вот оно, наконец-то! Куда там всяким Logitech и Genius. Такого мы не видели больше ни у кого.

Мышь с двумя scroller'ами! Один вертикальный, как вы уже неоднократно встречали, а другой, под ним, горизонтальный. Кнопка под большой палец также присутствует. К сожалению, на наш взгляд, scroll'еры у данной мыши несколько мелковаты, а до горизонтального еще и пальцем неудобно дотягиваться.
Но в принципе идея интересная, так что будем следить за тем, чего еще новенького сделают в этой области.

Maxxtro

Maxxtro — это торговая марка достаточно известной OEM-компании Tremon, традиционно занимающейся выпуском PC-периферии, такой, как мыши, джойстики, колонки и т. п. Если вам нужна качественная и недорогая мышь, то Maxxtro — это то, что надо. Да посмотрите на цены сами.



работать с этим, можете утешать себя тем, что это все равно привычнее, чем trackball.

Maxxtro Wheel Mouse

Довольно большая двухкнопочная мышь со скроллером, выполняющим, как повелось, функцию третьей кнопки.
Из несколько непривычных моментов можно отметить, что как кнопки, так и бублик не имеют хода вниз, т. е. они нажимаются, но очень незначительно. Нам это показалось неудобным, но, возможно, если привыкнуть, это может даже понравиться.

Maxxtro MUS8

Двухкнопочная мышь со шляпой, как на GamePad'е, вместо scroller'а. При нажатии на него в одном из четырех направлений текст скроллится в соответствующую сторону. Сама мышь довольно удобная, в основном за счет того, что она несколько выше типичной мыши. Еще у нее удобные и симпатичные кнопки.

Maxxtro MUSA

Полный аналог предыдущей мыши, только без scroll button.



Комментарии квакера...

В квакеры со школьной скамьи? Или даже из первого класса? Старо! Сегодня модно учиться «квакать» с горшка. Или даже на горшке. В качестве манипулятора юным, но уже озверевшим геймерам эта мыша и предлагается. Длина — 7,5 см. Ширина — 5. Для вычисления объемо пред(по)лагалось опустить в стакан воды, но... Жаалко! Уж больно караша.
Да, если вы уже выросли из горшочного возраста, попальзоваться (увы!) не удастся. Молавата. В одну ладонь вмещается до 3 штук. Эх, а так хотелось ненадолго впасть в детство...



Maxxtro MUS7 Mini Mouse

Очень мелкая мышь. Детям, может, и ничего, да и выглядит неплохо, но взрослому человеку этим пользоваться невозможно. В случае, если вам придется

Maxxtro MUSA

Комментарии квакера...

Плюсы видны сразу: отличное разрешение (750 Dpi однако) и приятная внешность, в чем-то похожая на болид.
Минусы таже сразу — всего 2 кнопки и неприятная внешность, откровенна не похожая на идеальное состояние вошей ладони. Да, и... «квакать» нельзя.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

На моей материнской плате есть разъемы как для SIMM, так и для DIMM. В настоящее время все слоты SIMM у меня заняты, могу ли я дополнительно к ним установить в компьютер модуль DIMM?

В принципе это вполне возможно, но лучше проконсультироваться у производителя вашей материнской платы. Так, в результате инженерной ошибки некоторые старые платы Gigabyte с чипсетом VX отказывались работать при одновременно установленных модулях памяти SIMM и DIMM, хотя это и было предусмотрено в инструкциях.

Стоит ли заменять материнскую плату со старым чипсетом LX на плату с новым BX?

Набор микросхем BX имеет некоторые новшества по сравнению с LX (хотя революционных изменений не наблюдается). Во-первых, BX поддерживает общий объем установленной оперативной памяти до 1 Гбайт по сравнению с 512 Кбайт у LX; во-вторых, IDE-контроллер на материнской плате может работать на BX и в режиме PIO Mode5/DMA Mode 3. В-третьих, чипсет BX поддерживает стандарт AGP 2x. Но самым глав-

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

ным, пожалуй, является то, что ВХ официально работает на частоте 100 МГц, так что вы можете использовать быстрые модули памяти. Если вместе с заменой материнской платы вы планируете переход на процессор с внутренней частотой выше 333 МГц, ВХ — ваш выбор.

Мой Intel Pentium 100 не разгоняется до 166, хотя материнская плата позволяет выставить такую частоту, и я сам видел, как на аналогичной плате процессор был разогнан. В чем дело?

Скорее всего, дело не в материнской плате, а в самом процессоре. Вполне вероятно, что ваша плата позволяет выставить частоту на шине 66 МГц с множителем 2,5 и даже 3 (что дало бы 166 и 200 МГц внутренней частоты соответственно), но ваш процессор физически ограничен производителем в возможностях разгона. Если вынуть процессор из Socket'а и посмотреть на него снизу, то в ряде случаев вы можете увидеть, что одна из «ног» процессора откушена «под корень». Если это действительно так, то реально вы можете разогнать процессор лишь повысив частоту на шине до 75 или 83 МГц. Существуют и более сложные способы лечения таких процессоров с припаиванием «ног» обратно, но так как это достаточно трудоемкий и нетривиальный процесс, мы не будем вдаваться в подробности.

Моя материнская плата позволяет использовать процессоры вплоть до Pentium II 350, но, когда я пытаюсь запустить на этой частоте свой Pentium II 300, компьютер не работает.

По-видимому, ваша материнская плата оснащена автоопределением базовой частоты процессора и не позволяет запускать процессор с номинальной внешней частотой в 66 МГц на частоте в 100 МГц. Эта проблема решаема — сигнал, информирующий системную плату о частоте процессора, подается с контакта B21 (контакты на разъеме процессора промаркированы). Вы можете заизолировать либо этот контакт на процессоре, либо в Slot1 на материнской плате и смело запускать процессор на частоте в 100 МГц. Народные умельцы обычно изолируют контакт на процессоре с помощью тонкой полоски изоленты или лака для ногтей.

Maxxtro Stick Mouse

И последняя мышь от Maxxtro — с координатным штырьком, как в IBM'овских notebook'ах. При отклонении его в какую-либо сторону текст скроллится в том же направлении.

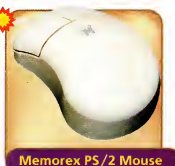


Maxxtro Stick Mouse

Мыши от различных компаний

Memorex PS/2 Mouse

Да-а... Уж лучше бы они делали магнитные и оптические носители — то, что делать умеют хорошо. Мышь у них, по форме, получилась пародией на Microsoft Mouse — примерно так же загнута, ну чуток потолще, но в руку взять нельзя, потому как норовит вывернуться и убежать. Кнопки достаточно большие — не промахнетесь.



Memorex PS/2 Mouse

Maxell Power Mouse Plus

Это устройство в своей эволюции еще не далеко ушло от настоящей мыши: разве что она лысая, и хвост у нее растет между глаз, а не там, где положено его иметь грызуну. Если же данное устройство рассматривать как компьютерную мышь, то основным ее недостатком является то, что палец непрерывно соскальзывает с левой кнопки. Данная мышь сделана скорее как игрушка, поэтому особенно за неудобство ее критиковать не стоит — не для того ее делали.



Maxell Power Mouse Plus

Primax Mediastorm Navigator Mouse

Видимо, это специальный утяжеленный вариант мыши. В целом же, кроме неплохого scroller'а и длинного названия, мышь ничем особо не отличается. Из достоинств отметим элегантную Retail-упаковку и двойную наклейку PS/2 Version.

Primax Mediastorm Navigator Mouse

Видимо, первая наклейка оказалась не достаточно PS/2, поэтому ее повторили с двукратным увеличением.

Trackballs

Вас что-то попросили показать на чужом компьютере. Кладем руку на мышь, замечаем глазами на экране курсор, тянемся мышью к кнопке на экране... курсор — ноль внимания. Решительно встряхнув мышь, делаем ей круг по столу. Курсор по-прежнему ноль внимания. И что-то мышь в руке лежит чуть странновато... Останавливаемся, внимательно глядим на мышь. Ой, да это же trackball! Опять обманули. По крайней мере, у ряда наших компьютерных экспертов trackball'ы вызывали похожие эмоции.

Тем не менее при недостатке места на столе, для точной графики, а также просто, если вам так больше нравится, trackball вполне можно использовать как pointing device. Учитывая, какое количество различных моделей производит та же фирма Logitech, спрос, видимо, есть. Общее впечатление о продуктах этой компании — разнообразие и качество, достойное действительно породистой фирмы. Но в целом это все же продукт на любителя, поскольку большинство (более 90%) предпочитает мышей.



Boeder 66077 Trackball

Boeder 66077 Trackball

Данное устройство вцепляется зубами в край клавиатуры и висит на ней не отрываясь. Если объяснять это явление с более технической точки зрения, то этот trackball крепится к краю клавиатуры с помощью специальной скобки с прижимающей ее гайкой. К сожалению, шарик у этого устройства маленький, скорее похожий на шарики, которые бывают в notebook'овых trackball'ах. По описанию предназначено исключительно для notebook'ов, хотя, с нашей точки зрения, вполне может использоваться и с обыкновенной клавиатурой.

Logitech TrackMan Marble+

Эта та самая «мышь», которая упоминалась в начале раздела про trackball'ы. За исключением шарика под большим пальцем и того, что он не ездит по столу, этот TrackMan очень похож на обыкновенную мышь от Logitech — те же две кнопки и бублик между ними, играющий роль третьей кнопки. Во всех трэкболлах Logitech Marble применяется высококачественная лазерная



Logitech TrackMan Marble+

технология Marble Sensing. Говорят, что из-за этого они высоко котируются у профессиональных дизайнеров, художников и специалистов САПР.


Logitech TrackMan Marble

Logitech TrackMan Marble

Как несложно догадаться из названия этого и предыдущего trackball'ов, это одно и тоже, но с отъеденным бубликом (без scroller'а).

Logitech TrackMan Marble FX
«Нам понравилось»

И наконец, третий trackball из серии Marble. Этот радикально отличается от своих предшественников. Нам, как заядлым сторонникам мышей, он показался все же менее удобен, чем хорошая мышь, но из track-ball'ов он, пожалуй, лучший! Не говоря уж о самом большом шарике из всех и куче кнопок, возможность крутить его разными пальцами привела всех тестеров просто в восторг.

Logitech Marble Mouse

Почему оно называется mouse — одному Богу известно, да, может, еще рекламщикам из Logitech. С нашей точки зрения, это типичный trackball с двумя кнопками. Тем не менее trackball хороший, и шарик у него очень удобный и красивый.

Logitech TrackMan Vista

Очередной симпатичный trackball от Logitech, в этот раз с большим зеленым шариком. Причем шарик спозиционирован не под большой палец, а под указательный, так


Logitech TrackMan Vista

как под большим — еще одна кнопка. Всего же кнопок — три. Основная загадка данного устройства для людей, привыкших к мышам, — как же все-таки правильно расположить на нем пальцы? Пожалуй, что ответ останется за вами.

Logitech SurfMan

Вот этот cordless trackball от Logitech черный и эргономичный. Это что касается информации визуальной и тактильной. В руке этот радиопередатчик (а как его еще назвать?) лежит великолепно. Причем как угодно лежит. Мы и так и так пробовали. И вот так... И вот так... Коробочка у девайса красивая и содержит в себе кучу всяких полезностей, включая не менее красивый мануал. Там про эту штуковину написано практически все. Вот только нигде не нарисовано, как ее правильно в ладошках зажимать. Вот и экспериментировали всей редакцией. Это не шутка, это горькая правда.

Ну, вроде добились истины (подсмотрели в Internet) и после ахов и охов по поводу вида

Logitech TrackMan Marble+




Maxxtro Stick Mouse

МЫШИ С КОЛЕСАМИ В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ

В этом разделе мы дадим вам некоторое количество конкретных рекомендаций и советов — как заставить работать с той или иной игрой наиболее распространенные колесные мыши.

- Сначала для владельцев IntelliMouse. Почему расширенный драйвер не работает, когда вы запускаете Quake? Расширенный драйвер (тот, который отвечает за работу непосредственно самого колесика вашей мышки) является стандартным приложением Windows 9x. Если использовать WinQuake, то вы не только сможете в полной мере использовать колесико, но и заметите, что игра заработает заметно быстрее.
- Если вы запускаете расширенный драйвер, но он не работает, то, во-первых, удостоверьтесь, что вы не закрыли приложение расширенного драйвера, вместо того чтобы минимизировать его. Если это не помогло, перезапустите файл конфигурации — откройте консоль Quake (при помощи кнопки «~») и наберите команду exec navweap.cfg. Если и после этого игра не реагирует на колесико мыши, выйдите из нее и проверьте, что конфигурационный файл (.cfg) находится именно там, где и положено — в каталоге \Quake\Id1.
- Вы можете использовать колесико мыши для чего-нибудь иного, кроме перебора оружия. Хотя большинство игроков используют колесико именно для смены оружия, текущий драйвер позволяет привязывать его (на самом деле поворот колесика вперед-назад подменяет собой нажатие кнопок «H» и «J») к любым другим действиям. Если потренироваться, при помощи колесика вы сможете даже стрейфиться.
- Чтобы конфигурация с поддержкой IntelliMouse автоматически загружалась, когда вы запускаете Quake, найдите файл, в котором вы привязали какие-либо действия к колесику мыши и переименуйте его в autoexec.cfg.
- Если вам кажется, что ваша IntelliMouse работает в Quake, но как-то странно — оружие не всегда переключается, то проблема не в мышке, а в том конфигурационном файле, который вы используете для перебора оружия. Если вы используете файл cycle.cfg, но при этом не собрали еще всего оружия, то вам придется вертеть «баранку» мышки, перебирая пустые слоты. А вот если вы пользуетесь файлом navweap.cfg, то поворот колесика автоматически выдаст следующее или предыдущее доступное оружие.
- Если вы обладатель MouseMan/MouseMan+, то настраивайте вашу мышь для игры в Quake следующим образом:
- Запустите программу настройки Logitech Mouse Properties. Выставьте следующие значения: Use Office97 Compatible Scroll Only; mouse1 — Click/Select; mouse2 — Context Menu/Alternative; mouse3 — Middle Button/AutoScroll; thumb button — привяжите к кнопкам CTRL или SHIFT (потом проверьте, чтобы в установках Quake эти кнопки тоже были привязаны к действиям), учтите, что попытка привязать thumb button к каким-либо другим кнопкам ни к чему не приводит. Не пользуйтесь свойствами Cyber/HyperJump для четвертой кнопки и не задействуйте в Quake «mouse acceleration». Далее, в самой игре не используйте функцию -dinput (m_filter1 в Quake2), служащую для «сглаженного» ввода с мышки. Будучи активирована, эта функция задействует драйвера DirectX, отвечающие за работу с мышью, и отключит драйвер поддержки мышиного колесика. Если у вас установлена Quakeworld версии 2.0 или выше или Quake II версии 3.10 и выше, то вам повезло — поддержка «колесных мышек» в них уже включена. Если нет, то скачайте соответствующие патчи. Нет возможности раздобыть их? Тогда придется немного потрудиться. Запустите программу расширенного драйвера IntelliMouse, откройте консоль Quake и наберите следующие директивы:
  bind mwheelup «»
  bind mwheeldown «»
- Теперь с помощью той же директивы bind привяжите действия, которые вы хотите поручить колесику мышки, кнопкам «H» и «J». Дело в том, что в старых версиях Quake присутствовал баг, из-за которого колесико, разок повернувшись, больше не вызывало у игры никаких эмоций. Из-за этого вам и следует привязывать mwheelup и mwheeldown к пустым действиям, а для настоящих использовать подставляемые кнопки.



Logitech SurfMan



Комментарии квакера...

Изврат. Действительно ИЗВРАТ!!! Мышь не пригодна ни для нормальной работы, ни тем более для игры. И «непригодно» — это еще мягко сказано... Вам хочется прыгать и стрелять одновременно?! Щаз! Ах, вы еще и головой вертеть собираетесь?!?! ЩАЗСЗС! Mouselook и точное позиционирование курсора (читай — прицеливание) невозможны чисто практически. Зато выглядит очень и очень круто: эту мышу можно носить с собой, как сотовый. Причем, на вопрос «А что за хреновина?» строить исключительно умную и загадочную морду лица... А дома втыкать копеечную EadyMouse и нормально работать. Короче, антивыбор редакции.

P.S. А еще она часто и хитро вешает компьютер. И не требует коврика, что, безусловно, подрывает всю коврикопроизводящую промышленность. Да и «серфить» по сайтам неудобно...

Если вы не являетесь счастливым обладателем «колесных мышек» от Microsoft или Logitech, а пользуетесь более дешевым устройством, в котором навигационное колесико заменено композитной кнопкой, например NetMouse или NetMouse Pro производства Genius (что является вполне разумным выбором — достаточная надежность и почти та же функциональность за гораздо меньшие деньги), то процесс настройки вашего девайса во многом схож с описанным выше. Активируйте программу настройки мышки, выберите закладку «Mode» и опцию «Office 97 Mode». Ваша мышка будет работать в режиме эмуляции IntelliMouse (если таковой закладки нет, вам следует обновить версию вашего драйвера). Если вы хотите использовать мышку в Quake, вам также потребуется расширенный драйвер IntelliMouse (IntelliMouse Extended Driver); загрузить его можно, например, с сайта http://buzzkill.stomped.com. Далее действуйте так, как уже было описано. Мышки от Genius тоже определятся Quake II версии 3.10 или старше без помощи расширенного драйвера, а, кроме того, если у вас NetMouse Pro, то ее боковую кнопку можно использовать как mouse3.

● Если вы решили отдохнуть от семейства Quake и применить мощь «бублика» в других играх, следующие советы могут вам пригодиться. В старых версиях UNREAL упорно игнорировал колесико мыши. Разработчики из Epic со временем выпустили патч, исправляющий эту проблему, но, если ваша версия игры еще не пофиксена, воспользуйтесь тем же расширенным драйвером, который подключал вашу мышку в Quake. Как ни странно, это работает. В FORSAKEN вы можете столкнуться с проблемами, если используете мышку от Logitech — программа будет воспринимать любую из кнопок мышки исключительно как поворот колесика. Если это происходит, есть два пути решения проблем. Во-первых, можно воспользоваться нашим спасительным расширенным драйвером, но в этом случае боковая кнопка мыши окажется недоступной. Во-вторых, можно поредактировать конфигурационный файл. В меню настройки (раздел Keyboard and Buttons) назначьте какие-нибудь кнопки (хотя бы те же «H» и «J») для действий, которые вы хотели бы привязать к кнопкам мышки. Затем в каталоге игры откройте файл <имя игрока>.cfg . Найдите строки, содержащие выбранные вами кнопки. Замените DIK_H и DIK_J на DIK_MOUSE_1 и DIK_MOUSE_2. Сохраните файл и запустите игру, мышка должна будет работать нормально. В JEDI KNIGHT любой поворот колесика воспринимался программой как прокрутка колесика вперед. Это можно исправить не выходя из игры: нажмите ESC, откройте меню Setup > Controls > Mouse, кликните на пункте Z Axis/Wheel, снимите пометку «map to axis value», дважды кликните на Z Axis/Wheel и один раз на remove. Ситуация исправлена. Если же вы хотите попользоваться колесиком в DOOM... По Сети ходили упорные слухи о существующей или готовящейся к выпуску утилите, позволяющей использовать «бублик» в этой игре всех времен, но нам до сих пор она не встречалась. Дело в том, что написать драйвер, задействующий колесико мышки в среде DOS, несложно, однако для того, чтобы игра приняла это устройство, необходимо переписать исходный код программы. Кстати, незаслуженно обойдены вниманием «колесные мышки» разработчиками стратегий — многие, например, с удовольствием использовали бы колесико для переключения между группами юнитов.

и удобства лежания где-бы-то-ни-было начали мы эту штуковину юзать. И лица мрачнели с каждой отъюзанной минутой.

Если просто вытащить верного мыша из разъема и воткнуть эту коробочку на проводочке, то вроде все работает, хотя некоторым не везет, и у них виснет, но после перезагрузки все равно работает.

Вот только работать с этой штукой невозможно. Большой палец, который катает шарик трекбола, это вам не сумма кисти и предплечья. Попадать-то куда надо он попадает, но долго и суматошно. Палец мы в этом не виним, поскольку свой собственный. Но когда наконец курсор замирает на иконке или кнопке, необходимо этот самый большой палец от шарика оторвать и переместить его на одну из кнопочек с целью кликанья. И происходит страшное. Ну не поднимается палец прямо вверх. Не умеет он этого. Чуть-чуть, но по шарику шаркает. А шарик ну ОЧЕНЬ верткий. Через некоторое время борьбы с штуковиной начинаешь источать слезы обиды. Надо ведь еще и работать! А оно не попадает! Попробовали поменять девайс на мыша обратно... ну правильно, намертво зависла.

А потом попробовали «Кваку». Вторую. Все хохотали, как ненормальные. А тот, кто за монитором сидел, не мог. Играть пытался. Нет, нельзя этой штукой играть!

В общем, если у вас ну ОЧЕНЬ большой монитор и вы любите читать длинные тексты, если вы извращенец и предпочитаете книгам on-line библиотеки, смело бегите за этим самым устройством. Очень удобно положить ноги перед монитором и смотреть на него издали, предварительно старательно установив стрелочку мыша на стрелочку прокрутки текста — ту, которая вниз. Сидите себе, почитываете и лениво жмете тем самым пальцем на кнопульку. Если шарик не трогать, стрелочка никуда с нужного места не денется. Так можно долго и КРУТО читать. На зависть всем, кто зайдет и увидит. Под конец напишем пару слов в оправдание данного устройства. Как оказалось, Surfman предназначен для управления проведением презентаций, например в Power Point'е на действительно больших экранах. Так что играть с ним действительно бесполезно — ну не для этого он. А чтобы курсор попадал, фирма рекомендует понизить скорость перемещения. Вообще-то это скорее дистанционный пульт.

Genius Easy Track



Vendor	Name	Удобство			Вид	Цена	Given by
		Мышь	Кнопки	Scroll			
A4 Tech	Advanced 2but, bi-dir scroll	3.5	4	3	4.5	$36	NAK
Genius	Dear	4	3.5		3	$5	NAK
Logitech	M-S34	3.5	5		3.5	$8	NAK
Logitech	MouseMan 96	4	5		4	$24	NAK
Maxell	MMP-10	2	1.5		3.5	$4	NAK
Memorex	PS/2 Mouse	1	3		2	$4	NAK
Microsoft	Mouse	3	4.5		3	$9	
Microsoft	Intellimouse	3	4.5	4	3.5	$28	NAK
Primax	Navigator	2.5	2.5	4	3	$16	NAK
Verbatim	Internet	2	3.5	4	3	$9	NAK
Genius	Easy Mouse	2	3		2	$4	Trank-M
Genius	Geni Mouse	4	4		3	$5	Trank-M
Boeder	65301	3.5	4	3	4.5	$20	Alion
Boeder	65756	2.5	3.5		2	$7	Alion
Boeder	66077 trackball	3	4		3.5	$27	Alion
Boeder	66094	3	4		3	$9	Alion
Boeder	66127	3	4		3	$10	Alion
Boeder	66192	2	3		3.5	$19	Alion
Boeder	66341	2	3		2.5	$12	Alion
Boeder	66366	3	4		3	$9	Alion
Boeder	66390	3	4		3	$10	Alion
Boeder	66978	3	4		4	$14	Alion
Boeder	67018	3	4		4	$14	Alion
Genius	Easy Track					$12	Alion
Genius	Easy Mouse +	4	4		3	$3	Alion



Genius KidsBall

К сожалению, на фотографии не виден масштаб, так как для остальных мышей он был неактуален. Эта же штука действительно большая — диаметр шарика около 8 см, а само устройство целиком можно держать двумя руками.

Verbatim Internet Mouse

Genius Easy Track

Trackball в довольно-таки традиционной компоновке напоминает предыдущее устройство от Logitech.

Genius KidsBall

Наши редакционные Quaker'ы, как только увидели это, почему-то немедленно воспылали желанием поиграть им в Quake II deathmatch, хотя бы против ботов. Визгу и воплей было, особенно поначалу, на всю комнату. Как показала практика, даже хороший игрок в Quake с таким устройством в руках не устоит против

Комментарии квакера...

Internet, этим все сказано. С собой в клуб таскать бессмысленно, одно scroll button чего стоит... А она тут еще и не одна. Для очистки совести замечу, что в остальном — нормальная средняя мышь. Но! НЕИГРОВАЯ. Увы и Ах...

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Я хочу установить себе процессор Celeron, но в дальнейшем планирую заменить его на настоящий Pentium II. Существуют ли материнские платы, поддерживающие и тот и другой процессоры?

Да, например самый распространенный на сегодняшний день набор микросхем от Intel BX прекрасно работает как с Pentium II, так и с Celeron. Однако стоит обратить внимание на одну из последних разработок Intel — чипсет ZX. Он поддерживает не только все существующие модели Pentium II и Celeron, но и Pentium III — это позволяет апгрейдить ваш компьютер неоднократно.

У меня сломался контроллер клавиатуры. Можно ли сделать что-нибудь, не заменяя всей материнской платы?

Все зависит от конкретной модели вашей системной платы. Ранее клавиатурный контроллер существовал на материнской плате в качестве самостоятельной микросхемы, но с недавних пор разработчики начали интегрировать его непосредственно со схемами чипсета, перепаивать которые намного сложнее и, что важно, крайне опасно без соответствующих навыков.

единственного Eraser Bot'а, хотя с обыкновенной мышой тот же Quaker без проблем побеждает десяток таких ботов.

Личные впечатления тестеров

Раньше мы всегда считали, что единственно пристойные мыши изготовляет фирма Logitech. В данном контексте под словом «пристойные» мы понимаем действительно хорошие, удобные и надежные мыши, без особой привязки к цене. Теперь же, рассмотрев, пощупав и оценив такую кучу мышей, мы убедились, что и у других фирм иногда появляются весьма достойные продукты.



ICE Mouse

Комментарии квакера...

Итоговое мнение квакера:

Лучшая покупка — AK 77

Оправданное качество зо опроводную цену: Logitech Mouseman

Комментарии квакера...

Такие дают вместе с новым системным блакам (абычна эта очень грамка рекламируется — «Каждому купившему третий Пентиум с 128 Мбайт RAM — мышка и палкаврика БЕСПЛАТНО!»), на только по одной причине: отдельна такие мыши никто не берет. Потаму что механики хватает на месяц, нормольной роботы вы смажете дабиться максимум неделю... Но этом дастаинства канчаются. Играть можно (хех, паначалу мажна выполнить доже простейшие триксы), на не стаит. Вы не такие богатые, чтобы покупать дешевые вещи.

Вывод

Невозможно представить себе современный компьютер без мыши или иного координатного устройства типа trackball'а. А уж что стоит или будет стоять на вашем компьютере — решайте сами, наши же пристрастия отмечены значками «Выбор редакции», «Нам понравилось» и т. д.

Редакция благодарит следующие фирмы за любезно предоставленное оборудование (в алфавитном порядке):

Alion Trading 795-0695, www.alion.ru
C-Trade 113-1118/1163
NAK 203-3842/0518, www.nak.ru
Trank-M 238-6120, www.trankm.ru

Хотя мы и раздавали оценки мышам по ряду параметров, к сожалению, с их помощью все равно не удается эффективно оценить мышь, особенно потому, что в мышах разным людям нравятся разные вещи. Так что результирующего взвешенного рейтинга мы делать не стали. MG

Vendor	Name	Удобство: Мышь	Удобство: Кнопки	Удобство: Scroll	Вид	Цена	Given by
Genius	Trackball KidsBall	2	2		5	$16	Alion
Genius	My Mouse Jade	3.5	3		4	$8	Alion
Genius	NetScroll	4	4	4	3.5	$8	Alion
Genius	Net Mouse Pro	2	3.5	4	3	$7	Alion
Genius	NewScroll	4.5	4	5	5	$14	Alion
Genius	Optical Mouse	2	2		2	$18	Alion
Logitech	First Mouse	3.5	5		3.5	$17	Alion
Logitech	Pilot Mouse	3.5	5		3.5	$20	Alion
Logitech	Marble Mouse	3	4		4.5	$38	Alion
Logitech	MouseMan	5	5		4.5	$44	Alion
Logitech	MouseMan Wheel	4.5	5	5	5	$45	Alion
Logitech	Trackball Surfman	2	1		4	$75	Alion
Logitech	Trackball TrackMan Marble	3.5	3		4	$49	Alion
Logitech	Trackball TrackMan Marble +	3.5	3	4	4	$49	Alion
Logitech	Trackball TrackMan Marble FX	4	5		5	$68	Alion
Logitech	Trackball TrackMan Vista	3	3		3	$54	Alion
Maxxtro	Stick Mouse	2.5	3	4	2.5	$4.5	C-Trade
Maxxtro	MUS7 Mini Mouse	2	2		3	$4.5	C-Trade
Maxxtro	MUSA	3.5	3		2.5	$4.5	C-Trade
Maxxtro	MUS5	3	3		3	$4	C-Trade
Maxxtro	Power Mouse	2.5	2.5		2.5	$2.5	C-Trade
Maxxtro	Ice Mouse	2.5	2.5		2.5	$2	C-Trade
Maxxtro	MUS6	2	2		2.5	$3.5	C-Trade
Maxxtro	MUS8	3.5	3	3	3	$5	C-Trade
Maxxtro	Wheel Mouse	3	3	3	2.5	$5.5	C-Trade



ELECTRONICS

Новая линия мониторов SyncMaster серии DELPHINUS



- Высокое качество изображения
- Отличное разрешение
- Мощный видеоусилитель
- Широкая полоса пропускания
- Super Pigment Phosphor - новое люминофорное покрытие, высококонтрастное изображение
- Компактный дизайн
- Простота и удобство настройки
- Поддержка Plug Play DDC 2 Bi
- Поддержка шины USB
- Меню на экране Display Director на русском языке
- Полностью цифровой контроль изображения
- Функция "полупрозрачное меню"
- Функция "устранение муара"

Модель SyncMaster	450b	550s	550b	750b
ЭЛТ	14" Метал.	15" FST	15" Minineck	17" FST
Величина зерна мм	0.28	0.28	0.28	0.27
Покрытие экрана	ESF	ESF	многослойное	многослойное высококонтрастное
Частота по вертикали Гц	50-120	50-120	50-160	50-160
Частота по горизонтали кГц	30-55	30-61	30-70	30-70
Разрешение реком./85Гц	640x480	800x600	800x600	1024x768
макс.	1024x768	1024x768	1280x1024	1280x1024
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года



Москва, Нахимовский пр., 36/1, тел.: (095) 719-9570, 978-2602

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A. Skokov

Если у вас болит голова от запоминания кучи кнопок в новой игрушке, наденьте это на голову — и вам станет легче. Если у вас затекла шея, поиграйте в этом часок в Quake — и все как рукой снимет. Если у вас мерзнут уши — попробуйте сходить в этом на дискотеку...

Union Reality Gear UR-F98 helmet

Вспомните, как при игре в Doom или Quake, увидев ракету, летящую прямо в вас, приходилось отклоняться в сторону от экрана монитора. А если использовать движения головы в компьютерных играх? Для этого и предназначено новое устройство — UR Gear.

Джойстик Union Reality

Полное название данного агрегата — Union Reality Gear UR-F98 helmet. В комплект входят: шлем с наушниками и микрофоном, устройство для отслеживания положения головы — tracker, который ставится на монитор сверху, четырехкнопочная gamepad с регулятором throttle и соединительные провода.

Насколько круто все это выглядит?

Шлем — на пять баллов! Правда, мне больше понравился шлем желтого цвета, который я видел на выставке ECTS'98, но, как известно, на вкус и цвет... Так что окраска metallic тоже вполне сгодится.

Что оно может?

Отслеживать положение головы по трем осям: наклоны вправо-влево, вперед-назад и перемещение головы ближе-дальше от экрана. То есть, даже не используя третью ось, можно рассматривать это как четырехкнопочный джойстик.

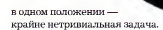
Установка

Итак, втыкаем все соединительные кабели, устанавливаем tracker на монитор, надеваем шлем (надевается он довольно туго и сидит, как закрытые наушники). С помощью прилагающегося CD ставим драйвер — быстро и просто, без всяких многомегабайтных наворотов — и новый джойстик появляется в списке в Control Panel. Там его можно откалибровать. Калибровка заключается в выборе расстояния и мертвой зоны по координате Z — это расстояние от головы до монитора. Смысл этого действия становится понятен несколько позднее, при запуске прилагающейся демо-версии Hexen.

Игра, опыт первый

Так вот, запускаем Hexen, ужасаемся устарелой графике двухгодичной давности и начинаем разбираться: как же играть? В руках у вас gamepad, которая представляет собой четырехкнопочный джойстик. Она, кстати, легкая, и производит впечатление дешевой китайской подделки (даже на джойстиках за $15 кнопки в последнее время делают получше). Ладно, мы отвлеклись. Основная кнопка — Attack, остальные можно сконфигурировать по желанию. Теперь самое интересное — движение. Как повороты, так и направление взгляда (верх-вниз) управляются головой. Тут-то и вспоминается возможность настройки «мервой зоны» по оси Z. Если она очень маленькая, то незначительное отклонение головы от нейтрального положения приводит к движению вашего персонажа вперед или назад, и зафиксировать его





в одном положении — крайне нетривиальная задача.

Получается (по крайней мере, в Quake и подобных игрушках), что вместо мыши или джойстика вы используете собственную голову. Как и следует ожидать, основная нагрузка при движении туда-сюда приходится не на руку, а на шею, и последствия этого проявляются в виде отвинтившейся через часик-другой головы.

В Quake и подобных игрушках вместо мыши или джойстика работает собственная голова.

Для каких игрушек это подходит?

Использовать-то это можно, разумеется, везде, поскольку для программы это — обыкновенный джойстик. Разумнее же применять данное устройство в более подходящих игрушках, например, в MechWarrior или различных авиасимуляторах — играх, где вращение головы не заменяет джойстик, а имеет вполне определенный смысл. Там такой шлем будет вполне к месту.

Ну и как оно?

В целом, мы, пожалуй, оценим удобство шлема на «хорошо», gamepad же получит не более чем «удовлетворительно». Если использовать UR Gear в игрушках, к которым он подходит, то у вас в руках все равно будет джойстик или мышь, поэтому качество прилагающейся gamepad не должно вас смущать. Это про само устройство. Относительно использования шлема... если суметь правильно его сконфигурировать, пожалуй, получится здорово, поскольку обычно в тех же навороченных flight-симуляторах рук для нажатия всех нужных кнопок катастрофически не хватает. Хотя, как нам кажется, можно было бы отслеживать еще и движения головы вправо-влево (без поворота). Зачем? Вспомните того же квакера за монитором. Когда в него летит ракета, он не только жмет на strafe, а инстинктивно пытается уклониться, двигая головой и плечами в соответствующую сторону. Вот что надо было отлавливать!

Заключение

С нашей точки зрения, если использовать head tracker не вместо джойстика, а как дополнительное устройство для отслеживания естественных в играх движений головой (таких, как «посмотреть в сторону», не меняя при этом положения тела, или «strafe»), то это замечательная вещь. Использование UR Gear в качестве джойстика — для любителя с тренированной шеей. MG

SAMSUNG

ДНИ SAMSUNG ELECTRONICS OVERSEAS В РОЗНИЧНОЙ СЕТИ

Компания **Samsung Electronics Overseas** является лидером в производстве и продаже мониторов для офисного и домашнего использования. В списке продукции компании есть и другие компоненты, также широко применяемые в компьютерной технике. Они не менее важны для работы современного компьютера, однако покупатели меньше обращают на них внимание, а компания меньше их рекламирует. Это: жеские диски (HDD), устройство чтения/записи на магнитные дискеты (FDD) и оптические диски (CD и DVD), модули памяти, клавиатура и аудио-колонки.

Обеспечить высокое качество продукции, надежность, оригинальный дизайн Samsung Electronics помогает широкая научно-исследовательская деятельность компании. Инвестиции в исследования составляют более 1,5 млрд долларов, т.е. превышают 25 – 30% общего оборота. Основной научно-исследовательский центр Samsung Electronics расположен в Сан-Хосе — Силиконовой Долине США, однако имеются и другие отделения, в том числе и в Москве. У компания есть самая разветвленная сеть гарантийных и сервисных центров. В любом уголке России вы сможете получить консультацию или техническую помощь.

На рынке России Samsung Electronics начала активно работать уже более 10 лет назад. Сегодня большинство россиян знакомо с этой маркой. Несмотря на некоторый спад покупательской активности среди населения, вызванный экономическими проблемами, компания надеется сохранить свои лидирующие позиции на нашем рынке, уделяя особое внимание наиболее активной части — обладателям домашних компьютеров. Поэтому с 28 сентября по 16 октября официальный партнер Samsung Electronics — компьютерная компания X-Ring совместно со своими московскими партнерами INEL и Style Micro Systems проводит в московских магазинах (на ВВЦ, Савеловском компьютерном рынке, в Сокольниках и в других магазинах) акцию по продвижению продукции Samsung. В последующие месяцы планируется организация аналогичных акций в Владимире и Новосибирске (в магазинах компаниии НЭТА). В ходе акции будет проводиться широкая продажа мониторов, звуковых колонок, жестких дисков, викторина и лотерея с подарками победителям. Каждому, купившему в эти дни монитор SyncMaster или Samtron, в магазинах дадут подарок. Победителям московской викторины будут вручены комплекты аудио-колонок или жесткий диск. **На вопросы викторины можно ответить письменно или принять участие в экспресс-конкурсе прямо в магазинах.**

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ И ЗНАЕТ МАРКУ SAMSUNG

Вашему вниманию мы предлагаем следующие вопросы:

1. Какие марки мониторов Samsung Вы знаете?
2. Как называются мониторы Samsung с абсолютно плоским экраном?
3. В чем состоит основное преимущество мониторов DynaFlat перед другими мониторами?
4. Какую долю рынка (какое место) занимает компания Samsung по мониторам в мире?
5. Какую долю рынка (какое место) занимает компания по мониторам в России?
6. Что производит компания в области информационных систем, помимо мониторов?
7. Что такое TFT LCD мониторы?
8. С какими крупнейшими российскими производителями ПК сотрудничает Samsung?
9. В каком году основана компания Samsung Electronics?
10. Какую гарантию дает Samsung на свои 14–15–17–19–21" мониторы?

Надеемся, Вас интересует компания Samsung Electronics и Вы сумеете подробно и правильно ответить на наши вопросы. Сообщите ваши **ФИО, возраст и телефон или адрес**, чтобы в случае победы мы могли вас найти.

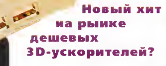
Ваши подробные ответы присылайте в компанию X-Ring **Л. Алексеевой** по адресу:

117872 Москва, Нахимовский пр., 36/1, 12 этаж
Адрес электронной почты: luda@x-ring.ivvs.ru

О днях проведения экспресс-конкурса и о времени вручения призов можно узнать на сайтах **www.x-ring.com**, **www.inel.ru**, **www.runup.ru**.

Железные новости

В ожидании осеннего выхода 3D-ускорителей четвертого поколения...

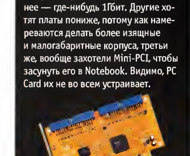


Перспективы шины USB

Вроде бы еще недавно придумали шину USB, причем все предусмотрели: и разветвляемость, и втыкание одного в другое, и пропускную способность шины придумали вроде как достаточную — 12Мбит/с. Так нет, все равно им неймется, уже ряд производителей периферийных устройств жалуется на проблемы, связанные с запаздыванием данных, и предлагает, не трудно догадаться, USB 2.0 с повышенной раз в 10–20 пропускной способностью. Новый стандарт обещают принять в конце нынешнего года.

Куда будем расширять стандарт PCI?

Неуклонным стремлением к «больше, толще и быстрее» объясняется возможное появление очередных стандартов PCI. Основная идея разработчиков — не меняя формата самого разъема и желательно оставляя совместимость с существующим добавить чего-нибудь нового. В отношении нового разработчики делятся на три основные группы. Одни хотят шину пошире и попроизводительнее — где-нибудь 1Гбит. Другие хотят платы пониже, потому как намереваются делать более изящные и малогабаритные корпуса, третьи же, вообще захотели Mini-PCI, чтобы засунуть его в Notebook. Видимо, PC Card их не во всем устраивает.



Новый хит на рынке дешевых 3D-ускорителей?

3Dfx сделала новую дешевую видеокарту — Velocity 100. Сама торговая марка Velocity ранее принадлежала компании STB (ныне купленной 3Dfx). Видеокарта сделана на чипе 3dfx 500 загадочного происхождения (до сегодняшнего момента никаких



упоминаний о нем не встречалось) и имеет 8Мбайт SGRAM на борту. По функциональности новая карта является урезанной версией Voodoo 3 (остался только один TMU вместо двух), но учитывая предполагаемую розничную цену — около $50, вероятно, это будет одна из наиболее покупаемых дешевых видеокарт с 3D-ускорителем. Последнее предположение так же подкрепляют многочисленные тесты в 3D-играх. Они показывают, что при неиспользовании мультитекстурирования (на сегодня только в Quake II и III) эта видеокарта находится вполне на уровне с Voodoo 3, а в разрешении 800x600 и меньше практически не отстает от нее ни в одном из тестов.

Можно ли разогнать Athlon?

Как оказалось — можно, хотя этого пока удалось достичь только с применением специальных технических средств, то бишь паяльника. Как утверждают японцы, занимающиеся разгоном всего подряд явно на профессиональной основе, следует всего лишь замкнуть и разомкнуть пару резисторов на процессорной плате, и Athlon 650 у вас в руках. К сожалению, это все же слишком сложный способ для рядового overclocker'а, поэтому мы рекомендуем подождать выхода платы ASUS K7M, которая, как утверждает ASUSTeK, будет поддерживать изменение скорости процессора из BIOS.

Creative Blaster

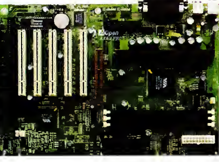
Ряд продуктов компании Creative, со словом Blaster в названии, будет продолжен. Фирма решила собрать все это воедино и выпустить Blaster PC — то бишь персональный компьютер под собственной торговой маркой. Так как ведущим направлением компании является все же звук, то не стоит удивляться, что все звуковые аксессуары, такие, как регуляторы громкости и баланса, а также дополнительные разъемы типа SP/DIF и аналогичные, для удобства использования будут вынесены прямо на корпус PC.

Дальнейшие слухи об NV10

3D-ускорители продолжают оставаться одной из самых популярных и ожидаемых новинок. На этот раз, после объявления 3Dfx о том, что их следующий 3D-ускоритель будет выполнен лишь на одном чипе, в отличие от всех предыдущих Voodoo, где чипов было три, многочисленные образованные в схемотехнике микросхем фанаты ринулись считать. Насчитали они следующее: учитывая, что чип выйдет на 0,25 мкм технологии, а общее количество транзисторов обещает перевалить за 15 млн (если, конечно, геометрический сопроцессор не будет выполнен в виде отдельного «дополнительного» чипа), получается нечто монстрообразное по размерам и тепловыделению. Так что, если любители ничего не напутали, следует ждать видеокарту, лишь слегка превышающую по размеру развесистый радиатор на чипе.

Спрос на чипсеты 440 от Intel продолжает расти

В результате все повышающегося спроса на чипсеты i440BX и i440ZX, а также маркетинговой политики Intel, которая, с точки зрения ряда компаний, даже чрезмерно усердно продвигает новый интегрированный чипсет i810, возрос спрос на единственный достаточно свежий альтернативный чипсет от компании VIA — Apollo Pro 133.

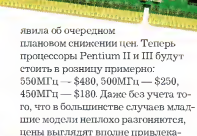


Apollo Pro 133.

Voodoo 4 привлекает производителей CPU обещаниями задействовать их по полной программе

Судя по заявлениям представителей Intel и AMD, недавно продемонстрированная компанией 3Dfx технология T-Buffer вызвала немеряную радость первых и явно

склонила их предпочтения в сторону Voodoo 4 по сравнению с основным ожидаемым конкурентом — NV10. Дело в том, что T-Buffer — программная технология, в связи с этим она серьезно нагружает центральный процессор. В отличие от нее, NV10 имеет собственный геометрический сопроцессор на борту, выполняющий аналогичные функции, только без использования CPU. Очевидно, что производители CPU, при прочих равных условиях, предпочтут то устройство или технологию, которое будет более требовательно к центральному процессору. С другой стороны, пока не ясно, что окажется дешевле — прикупить процессор поновее и Voodoo 4 или, не особо заботясь об обновлении процессора, приобрести NV10.

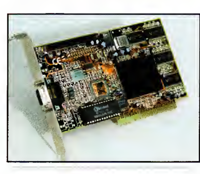






i754 все же не будет

Компания Intel заявила о том, что в ближайшее время не будет выпускать отдельные графические чипы, т. е. i752 и i754 так и не дойдут до массового рынка. Объясняется сей факт, пожалуй, тем, что компании, специализирующиеся на видеокартах и 3D-ускорителях, делают это лучше и эффективнее. Но Intel не прекращает заниматься графикой вообще — просто все их новые графические решения будут выпущены в виде интегрированных чипсетов. Надо отметить, что многие компании с облегчением встретили данную новость — все же одним толстым конкурентом меньше.



Intel методично снижает цены

Вскоре после выхода процессора Athlon от AMD компания Intel объявила об очередном плановом снижении цен. Теперь процессоры Pentium II и III будут стоить в розницу примерно: 550МГц — $480, 500МГц — $250, 450МГц — $180. Даже без учета того, что в большинстве случаев младшие модели неплохо разгоняются, цены выглядят вполне привлекательно.

Новый чипсет от ALI

К концу осени ALI намечает выпустить новый чипсет Super 7. Из основных достоинств обещают поддержку 133 МГц FSB и то, что Super 7 тоже будет интегрированным, как и ряд других новомодных чипсетов (вспомните i810). Некоторые источники предполагают, что выпуск данного продукта отчасти приурочен к выходу K-6 III от AMD, который вроде бы тоже собирается работать и на шине 133-МГц.



Какими будут платы на i820?

Изучая сайты тайваньско-китайских производителей материнских плат, можно уже сейчас сделать выводы о предполагаемом виде плат, базирующихся на чипсете i820. Это плата формата ATX под Slot1, с 1 AGP 4x и 5 PCI-слотами и, что самое противное, только под Direct Rambus DRAM. Никакой поддержки DIMM SDRAM. Слоты ISA также канули в лету, хотя последнее не столь актуально уже для многих пользователей.



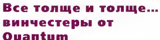
Sound Blaster Live! потихоньку видоизменяется

Компания Creative Labs заявила, что с сентября снимает с производства модели Sound Blaster Live! Value и SB Live! и заменяет их соответственно на SB Live! Player 1024 и SB Live! Platinum 1024. Новые разновидности SB Live! отличаются поддержкой 1024 MIDI голосов и некоторыми дополнительными наворотами (оптический выход SP/DIF и т. п. в Platinum edition).



Снова начали появляться IO Cards

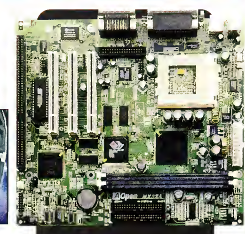
В связи с появлением кучи винчестеров UltraDMA/66, с одной стороны, а также желанием пользователей применять их именно на 66 МГц, а с другой стороны, учитывая, что большинство материнских плат, продающихся сейчас и в недалеком прошлом, поддерживают только UDMA/33, ряд фирм приступил к выпуску PCI-плат IDE-контроллеров UDMA/66. В число таких новаторов уже вошли фирмы ABit и Iwill, последняя выпустила контроллер Side Pro66, который вы и видите на прилагающейся картинке.



Все толще и толще... винчестеры от Quantum

Компания Quantum одной из первых анонсировала новое семейство low-cost-винчестеров Quantum lct 10, с емкостью 10 Гбайт на пластину. Таким образом, мы получаем наиболее дешевый винчестер с одной головкой с емкостью 5.1 Гбайт и наиболее популярный (одна пластина, две головки) объемом 10.2 Гбайт. Так же в этом семействе будут выпущены винчестеры емкостью 15, 20 и 30 Гбайт. Lct расшифровывается как «low cost technology». В остальном новая серия винчестеров аналогична предыдущей, базирующейся на «блинах» емкостью 8,4Гбайт, за исключением того, что из-за увеличения плотности записи скорость передачи данных тоже будет немного выше. MG





Что думают производители видеокарт об интегрированных чипсетах?

А думают они о них крайне положительно. На первый взгляд, не понятно, с чего бы это. Сами они объясняют это так: купив компьютер с дешевым интегрированным видео и поняв, что толком на нем не поиграешь, пользователи, наученные горьким опытом, побегут покупать крутые видеокарты от ведущих производителей. Главное в этом деле — чтобы интегрированный видеоадаптер отключить можно было и AGP-слот на плате нашелся. Офисные же пользователи все равно покупают всякую ерунду да еще часто задают никому не нужные вопросы службе технической поддержки, а теперь с ними будут мучаться производители интегрированных чипсетов — опять же производителям видеокарт только лучше. Не факт, что события станут развиваться именно таким образом, но тем не менее занимательная точка зрения...

Куда бы еще применить USB?

Компания A-Best выпустила конвертор Ethernet — USB, позволяющий подсоединять компьютер или иное устройство через USB-порт к Ethernet 100Base-T. Разумеется, скорость будет не ахти какая, поскольку максимальная пропускная способность USB — 12Мбит/с, но тем не менее это еще один шаг к универсальности. Да и потом, уже к концу года обещают USB 2.0, который будет значительно быстрее.





Notebooks,

или Как выйти из положения, когда в комнате нет розетки...

Сергей Самарин
Nick A. Skokov

Так как же быть, когда родственники принудительно вывозят вас на дачу или отправляют на берег какого-либо моря, лишая любимого компьютера и возможности играть на нем. Ответ прост — купите себе notebook, который позволит вам продолжать наслаждаться играми не только вдали от дома, но и в пути. С такой новомодной игрушкой не только долгие часы путешествия в поезде или самолете пролетят незаметно, но и появится возможность пролежать весь день на пляже, самозабвенно играя в Quake, и приобрести таким способом загадочный «односторонний» загар. Ну да ладно, все прелести ноутбука вы сможете оценить и самостоятельно, мы же расскажем вам о том, что на сегодня предлагает современная промышленность.

Что мы ищем в ноутбуке?

Выбор и покупка персонального компьютера — далеко не самое простое дело. Приобретение портативного компьютера — еще более сложная задача. Начинают играть роль некоторые характеристики, на которые обычно не обращают внимания — масса, размеры, слабые возможности модернизации... это заставляет намного более серьезно взвешивать все «за» и «против».

Мир мобильных персональных компьютеров велик и многообразен. Каждая фирма-производитель ноутбуков занимает в нем свою нишу. У каждой свои приоритеты, которые она и продвигает в своей маркетинговой политике, есть свой взгляд на идеальный ноутбук. И все же конкуренция между фирмами достаточно велика. Каждая компания утверждает, что именно ее продукция самая лучшая, что именно она — лидер.

Но все эти нюансы наиболее актуальны с точки зрения бизнес-пользователей, то есть путешествующих бизнесменов, журналистов и всех тех, кому notebook нужен для работы. Для тех же, кто в первую очередь хочет приобрести notebook, на котором можно нормально играть, задача осложняется еще тем, что пока лишь немногие производители мобильных компьютеров всерьез задумываются о таком использовании их продукции.

Тсли покупать ноутбук, то кроме игр его можно использовать и в других целях, так что, прежде чем мы рассмотрим модели ноутбуков, предлагаемые сегодня компьютерными компаниями, давайте перечислим, какие качества он должен иметь, с точки зрения большинства покупателей. И уж мы точно будем знать, какой выбрать. Итак, чего мы от него ждем?

...чтобы был тонкий и маленький!

Ну, конечно! Именно это — критерий номер один! Небольшой по своим габаритам, а следовательно, и легкий — таким ноутбук должен быть в первую очередь, так как таскать с собой гири мы не нанимались. А еще элегантность и стиль, говорят, они тоже имеют нечто общее с весом и размером...

Для облегчения веса и уменьшения толщины такого ноутбука в него не устанавливают внутренних дисководов (CD-ROM или DVD-ROM, флоппи-дисковод или LS-120), за исключением, пожалуй, жесткого диска. Обычно такие дисководы идут с ним в комплекте как самостоятельные съемные внешние устройства, которые могут быть при необходимости подключены к ноутбуку. С нашей точки зрения, это свойство ноутбука очень удобно и важно, особенно если предстоит какая-нибудь очередная пресс-конференция и не хочется таскать с собой лишний груз целый день. Помимо этого, экран такого ноутбука несколько меньше, чем у обычного, поэтому его максимальное разрешение обычно не превышает 800x600. Впрочем, выставлять большее разрешение не имело бы смысла — пришлось бы «ломать» глаза.

...чтобы было не стыдно показаться с ним на людях!

А как же иначе? Эргономика ноутбука играет далеко не последнюю роль. Скажите, чем может заинтересовать потенциального покупателя какой-нибудь неказистый, с острыми краями и выступающими частями ноутбук, даже если он — венец современных компьютерных технологий и ни в чем не уступит самой производительной вычислительной машине? Покупатель, пожалуй, пройдет мимо такого «урода» и обратит в первую очередь свое внимание на красивый, обтекаемый и в то же время соответствующий своему имиджу ноутбук. И уже потом он поинтересуется характеристиками приглянувшегося мобильного компьютера и его ценой. Ерунда, скажете вы? Если так считаете, значит, вы, несомненно, программист. «Простые» же люди выберут себе ноутбук описанным выше способом или... ну скажем... под цвет своего пиджака/носков/галстука/машины/вертолета — нужное подчеркнуть.

...чтобы был прочным!

Обычно это так называемый класс Off-Road, или «внедорожный» ноутбук. Настоящий «внедорожник» в соответствии с его назначением будет работать в таких условиях, в которых человек просто не выдержит. Вам нужны доказательства? Тогда зайдите на сайт компании Dolch Computer Systems, Inc. по адресу http://www.dolch.com и убедитесь в этом сами. Представляемые этой фирмой ноутбуки вполне выдержат хоть удар кувалды, хоть выстрел. Такой ноутбук стоит очень и очень дорого, но спроектирован так, что может «выжить» в самых экстремальных условиях. Он выдерживает удары до 30g и даже может защитить владельца от случайной пули (при этом и сам останется цел, благодаря бронированному корпусу). К сожалению, в нашей стране такой компьютер вряд ли найдешь на прилавках магазинов, поэтому и протестировать его нам не удалось.

...чтобы он был настоящим компьютером!

Конечно! А иначе можно попросту приобрести Палм-Топ. Ноутбуки, отвечающие таким требованиям, должны быть наиболее гибкими, что определяется возможностью расширения. Для этого предназначены специальные модули PC Card (устаревшее название PCMCIA). У каждого ноутбука есть специальный порт для стыковки таких карт. Они довольно миниатюрны, у каждой свое функциональное назначение. Карта представляет собой сетевой адаптер, модем, звуковую карту либо какое-нибудь другое устройство. Возможность использования PC Card является одним из существенных отличий ноутбука от настольного компьютера. С одной стороны, PC Card'ы заметно дороже, чем аналогичные устройства для настольных компьютеров, но с другой — за компактность надо платить. Некоторые люди заблуждаются, так как считают, что есть такие PC Card'ы, с помощью которых можно нарастить оперативную

память ноутбука. На самом деле таких модулей нет, правда, существуют внешне похожие, но путать их не надо. Если вы захотите использовать PCMCIA-устройства и со своим настольным компьютером, то для этого необходимо приобрести специальные адаптеры. Конечно, и они стоят денег, зато удобство и скорость переноса информации между компьютерами часто оправдывают эти затраты.

Помимо таких карт для расширения функциональных свойств ноутбука существует и другой вариант. Каждый переносной компьютер имеет специальный разъем, обычно расположенный на тыльной стороне. Этот разъем предусмотрен для стыковки со специальным устройством, называемым Docking Station. Такая станция позволяет превратить мобильный компьютер в настольный. Ноутбук устанавливается в нее и превращается в системный блок, а в Docking Station можно устанавливать стандартные карты расширения.

...чтобы был мощнее, чем у соседа!

А как же иначе играть на нем?! Ведь современные игры можно считать наиболее ресурсоемкими программами. В дополнение следует высказать одно замечание в адрес разработчиков аппаратного обеспечения для мобильных компьютеров. Дело в том, что «железки» для настольных ПК появляются быстрее, чем для мобильных. Уже давно вышел процессор Pentium III, однако его мобильного варианта что-то еще не видно.

А мышка у него где?

Человек, не знакомый с ноутбуком, но работавший с обычным компьютером, наверняка скажет: «А как работать на ноутбуке мышкой, если едешь на машине? Держать на одной коленке ноутбук, а на второй книжку — чтобы катать мышку?». Да нет, совсем не обязательно, хотя и возможно (у ноутбуков имеется порт для подключения стандартной мыши). Скажем так: есть в ноутбуках некое координатное устройство (Pointing Device), которое выполняет функции мыши. В одних моделях ноутбуков — это координатный штырек, или Pointing Stick, а в других — координатная панель, или Touchpad. Это общие названия типов исполнения координатных устройств, поэтому не стоит удивляться, если вместо вышеупомянутых Point Stick и Touchpad какая-либо фирма-производитель ноутбуков по-другому назовет подобное координатное устройство; поверьте, суть и назначение его не изменятся.

Теперь следует поподробнее рассказать об этих устройствах.

Координатный штырек практически всегда располагается в центре клавиатуры ноутбука, немного возвышаясь над клавишами. Он представляет собой некий рычажок с ярким цветным колпачком. Управление курсором мыши сводится к тому, чтобы, касаясь этого рычажка, наклонять его в ту сторону, куда хочется переместить курсор на экране — подобно джойстику. Правда, в отличие от джойстика, угол наклона рычажка очень мал и практически незаметен глазу. Клик может осуществляться либо легким нажатием на рычажок, либо нажатием на клавиши, расположенные перед клавиатурной панелью.

С одной стороны, удобно, когда штырек находится близко: при необходимости передвинуть указатель мыши в сторону не надо тянуться. Однако, на наш взгляд, это не так уж удобно по следующим причинам: во-первых, клавиатура ноутбука очень чувствительна и во время работы можно случайно нажать соседние от штырька клавиши, а во-вторых, при наборе текстов палец непременно «старается» попасть вместо нужной клавиши на этот штырек. В то же время перед клавиатурной панелью вполне достаточно места для штырька. По нашему мнению, над этим следовало бы задуматься фирмам-производителям.

Что касается координатной панели, то она представляет собой сенсорную площадку, чувствительную к любому касанию. Двигая по ней пальцем, можно переместить указатель мыши в нужную область экрана. Одинарное или двойное кратковременное касание поверхности данной площадки соответствует нажатию левой кнопки стандартной мыши.

Как было отмечено выше, перед клавиатурной панелью находятся клавиши, которые по своим функциям аналогичны кнопкам мыши. Обычно производители обходятся двумя стандартными клавишами, однако некоторые модели ноутбуков имеют и третью, которая зачастую выполняет функции прокрутки активного окна, что, несомненно, удобно при работе.

...что бы на этом можно было играть!

Основная проблема здесь — 3D-ускоритель, без которого никакая современная игра работать не будет. Так что, несмотря на бизнес-навороченность ряда моделей, они были отмечены нами как совершенно непригодные для игр, так как построены с применением отстойнейшей видеотехнологии — графического адаптера MagicMedia 256AV от фирмы NeoMagic, который тем не менее любят многие фирмы-производители мобильных компьютеров. Эту графическую плату используют для установки в свои ноутбуки такие фирмы, как Gateway (серия Solo 5150), Sony (VAIO PCG-808), Toshiba (Tecra 8000) и IBM. NeoMagic MagicMedia 256AV — это новый чип, не так давно появившийся на рынке. Для сегодняшних мобильных бизнес-компьютеров наличие именно этой видеоплаты является, может, и хорошим выбором, но взгляните на его характеристики и все поймете сами. На плате установлено жалких 2,5 Мбайт видеопамяти. Все, забудьте про 3D, поскольку даже самые скромные игры на сегодня требуют 4 Мбайт памяти на 3D-ускорителе при наличии AGP. Из дополнительных достоинств — поддержка двух независимых мониторов распаковки DVD (и зачем это надо для нас — остается загадкой).

Что же, познакомимся поближе с рядом моделей, которым удалось прорваться через ограничение «пригодность для 3D-игр».

Координатная панель ноутбука Acer TravelMate 330. Клавиша в центре отвечает за ускоренный скроллинг окна.

Фирма-производитель: Acer
Модель: TravelMate 330T

Производитель этого мобильного компьютера — компания Acer (ныне Acer Group), основанная в 1976 году. В настоящее время она является третьим по величине производителем ПК в мире. Компания поставляет широкий спектр серверов, настольных ПК, мультимедийных компьютеров, ноутбуков, периферийных устройств и комплектующих, поэтому можно считать, что делать компьютеры они умеют.

Стоит заметить, что инженеры компании Acer сделали все для того, чтобы ноутбук TravelMate 330T стал максимально практичным и в то же время остался достаточно стильным. Все, кому приходится часто путешествовать, по достоинству оценят легкость, компактность и прочность нового компьютера, который по вычислительным и функциональным возможностям не уступит настольной системе. Ноутбук имеет формат стандартного листа бумаги A4 (289 ммх218 мм), толщину около 3 см и вес 1,8 кг с блоком батарей, дисплей с размером видимой диагонали 12,1'' и полноразмерную клавиатуру. Однако клавиатура представленной модели русифицируется за счет наклеек. Правда, по словам представителя компании Acer, в следующих моделях серии 330 клавиши будут русифицированы.

Устройство управления курсором мыши Synaptics Touchpad, расположенное в соответствии со стандартом под клавиатурой, помимо двух клавиш имеет также третью клавишу, отвечающую за прокрутку экрана. Благодаря использованию расширенной функции управления курсором и за счет ускорения прокрутки довольно-таки легко просматривать различные Web-страницы и многостраничные документы.

Ноутбук TravelMate 330T базируется на процессоре Intel Pentium II 300 МГц для мобильных систем. В конфигурацию компьютера включена оперативная память типа SDRAM объемом 64 Мбайт, которая может быть расширена до

256 Мбайт, а также жесткий диск емкостью 4,8 Гбайт (допустимо расширение до 6,8 Гбайт). Описываемая модель, как утвердает рекламный проспект, имеет довольно полный набор мультимедийных функций: 3D-графический акселератор на шине AGP и аудиоадаптер ESS SOLO-1 PCI Audio Drive с поддержкой функции объемного звучания. Правда, при подробном рассмотрении (см. таб.) оказывается, что зто все слова: реально там все тот же пресловутый Trident с двумя с половиной мегами видеопамяти. Мобильные компьютеры TravelMate 330T поставляются в стандартной комплектации с внешним блоком накопителей, в котором объединены дисковод для флоппи-дисков, а также CD-ROM (TEAC CD-224E) и дисковод (Acer предлагает и DVD-ROM-дисковод с LS 120).

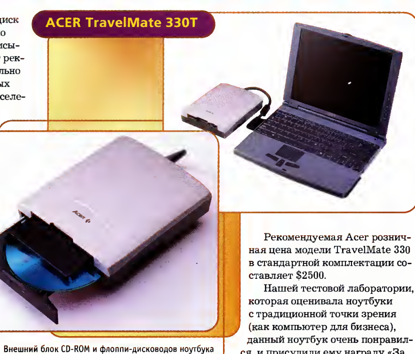
Такой внешний блок накопителей подсоединяется к ноутбуку через интерфейс EasyLink, который допускает подключение и отключение дисководов в «горячем» режиме (без перезагрузки компьютера). Кроме того, ноутбук оснащен встроенным факс-модемом (Lucent Win Modem), поддерживающим скорость передачи данных до 56 Кбит/с.

В комплект поставки входит маленькая тонкая папка для повседневной транспортировки ноутбука (сумкой ее не назовешь), описание, внешний микрофон, различные соединительные шнуры, блок питания и описанное выше устройство, совмещающее CD-ROM и трехдюймовый дисковод.

Серебристый корпус ноутбука выполнен из современных материалов, что обеспечивает его легкость, повышенную прочность, а следовательно, надежность и долговечность. Верхняя панель покрыта сплавом, содержащим магний, который на треть легче алюминия и 15 раз прочнее обычной пластмассы. Каркас корпуса ноутбука изготовлен из стеклопластика.

Благодаря использованию специальной технологии знергопотребления модель TravelMate 330T работает более 3 часов в автономном режиме (от аккумуляторов), что считается отличным результатом для суперкомпактного ноутбука, использующего такой мощный процессор, как Intel Pentium II. Стоит особо отметить интеллектуальный 4-скоростной охлаждающий вентилятор, который обеспечивает оптимальный тепловой режим ноутбука.

ACER TravelMate 330T



Внешний блок CD-ROM и флоппи-дисководов ноутбука Acer TravelMate

Портативные компьютеры TravelMate 330T пополняют ряд мобильных ПК от Acer, который до настоящего момента был представлен двумя направлениями: TravelMate 510 — мультимедийными ноутбуками начального и среднего уровней, позиционирующимися как дополнительные ПК для мобильных пользователей, и TravelMate 720 — семейством корпоративных ноутбуков, позиционирующихся как альтернатива настольным ПК.

Рекомендуемая Acer розничная цена модели TravelMate 330 в стандартной комплектации составляет $2500.

Нашей тестовой лаборатории, которая оценивала ноутбуки с традиционной точки зрения (как компьютер для бизнеса), данный ноутбук очень понравился, и присудили ему награду «За техническое совершенство».

Фирма-производитель: Nexus

Модель: BLISS NT15

Данный мобильный компьютер построен на базе процессора Intel Pentium II 366. Установленная оперативная память — 64 Мбайт. Графический адаптер базируется на ATI Xpert LCD и имеет 8 Мбайт видеопамяти, что можно считать удачной находкой по сравнению с тем, что нередко встречается на месте видеоускорителя в ноутбуках.

Из всех ноутбуков, рассмотренных в статье, эта модель, пожалуй, самая большая по толщине и достаточно тяжелая, зато у нее и самая большая диагональ зкрана — 15"!

Спереди, помимо защелки, открывающей ноутбук, есть маленькое отверстие для микрофона. С левого бока расположено гнездо питания, потом следует вентилятор. Два слота для PC Card скрыты под пластмассовой крышкой. Аккумуляторный отсек, расположенный на этой же стороне, открывается, если разблокировать стопор, находящийся под ноутбуком. Справа находятся встроенные DVD-ROM и флоппи-дисковод, которые могут быть также легко сняты. Над дисководом расположены входы для микрофона и наушников, а также инфракрасный датчик. Сзади установлены две стойки, изменяющие угол наклона ноутбука относительно стола (практически такие же, как и у обычной стандартной клавиатуры). За одной из таких стоек спрятан USB-коннектор, доступ к которому открывается лишь после того, как поднимается вышеупомянутая стойка. Все разъемы на задней стороне закрыты крышкой. Под ней находятся разъем внешнего монитора, стыковочный разъем ноутбука с доковой станцией, еще один USB-коннектор, PS/2-разъем, LPT и COM-порты, гейм-порт и вход/выход видео.

Клавиатура BLISS NT15 изначально русифицирована, перед ней расположена координатная панель с двумя клавишами. Над клавиатурой находится кнопка включения ноутбука, а слева от

	Acer TravelMate 330	Nexus BLISS NT15	RoverBook Navigator MT6	Эксимер Вояж-Мастер 92N21
Стоимость ($)	2449	3210	3145	1860
Конфигурация				
Процессор	Intel Pentium II 300	Intel Pentium II 366	Intel Pentium II 400	Intel Pentium II 300
Дисплей	12,1" TFT	15,0" TFT	14,1" TFT	13,3" TFT
Разрешение (max)	800 x 600	1024 x 768	1024 x 768	1024 x 768
Видеоадаптер	Trident Cyber 9525DVD	ATI Xpert LCD	ATI Xpert LCD	Silicon Motion Lynx (SM910 Lynx)
Видеопамять	2,5 Мбайт SDRAM	8 Мбайт SGRAM	8 Мбайт SGRAM	4 Мбайт SGRAM
Оперативная память	64 Мбайт	64 Мбайт	96 Мбайт	64 Мбайт
Расширение памяти до	256 Мбайт	384 Мбайт	256 Мбайт	96 Мбайт
Аудиосистема	ESS Maestro-2	ESS Maestro-2	Crystal SoundFusion	Yamaha OPL3-Sax
Жесткий диск (Гбайт)	4,3 Гбайт	10,0 Гбайт	6,4 Гбайт	4,2 Гбайт
CD(DVD)-ROM	24x CD-ROM (внешний)	DVD-ROM Matsushita UJDA510	DVD-ROM Matsushita SR-8171	24x CD-ROM Teac CD-224
Встроенный факс-модем	56 Кб/с с поддержкой V.90	нет	нет	нет
Габариты В, Ш, Д (мм)	289x218x23,5	324x273x54	310x255x39,5	294x232x38
Вес с батареями (кг)	1,8	3,7	3,2	2,3

нее — ЖК-индикатор, показывающий режимы работы ноутбука (признаться, такой индикатор мы увидели впервые).

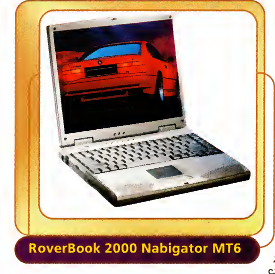
Цена ноутбука довольно высока — $3210. В ходе тестирования он показал хорошие результаты, однако, при всем уважении к российским производителям, ноутбук потому и называется мобильным компьютером, что имеет небольшие размеры.

Фирма-производитель: «Белый Ветер — ДВМ»

Модель: RoverBook 2000 Navigator MT6

Отметим, что данная фирма уже имеет достаточный опыт в производстве ноутбуков. Самая первая модель RoverBook увидела свет в июне 1995 года. На сегодняшний день семейство портативных компьютеров RoverBook представлено уже 14 моделями — от суперпортативных и недорогих до достаточно мощных, сравнимых по производительности с настольными рабочими и графическими PC-станциями. Сам концерн «Белый Ветер — ДВМ» не только представляет большой модельный ряд портативных компьютеров, но и имеет развитую сеть магазинов и сервисных центров по их обслуживанию, так что если разобьете вдребезги — будет где чинить.

Мобильный компьютер Navigator MT6 построен на базе процессора Intel Pentium II 400 для мобильных систем. Он имеет аж 96 Мбайт RAM и оборудован графическим адаптером RAGE LT PRO на шине AGP (чип Mach64LT) с 8 Мбайт видеопамяти, что по сравнению с настольной системой, конечно, не бог весть что, но все же 3D, а не NeoMagic, на котором разве что в Minesweeper играть.


RoverBook 2000 Nabigator MT6

Корпус ноутбука слегка шершавый, темно-серебристого цвета. Кнопка включения питания находится над клавиатурной панелью. Здесь же шесть светодиодов индикации режимов, а под экраном — три светодиода. Маленькое отверстие встроенного микрофона помещено слева, около кнопки включения. Клавиатура мягкая, однако при нажатии клавиши видно, как она слегка прогибается. Правда, это нельзя назвать существенным недостатком. Аудиосистема построена на базе Crystal SoundFusion. Стереодинамики находятся у ближнего края ноутбука. Перед клавиатурой — координатная панель с двумя кнопками. На ноутбуке имеется лейбл Designed for MS Windows 98.

Сбоку слева установлены PS/2, регулятор громкости, два отсека для PC Card и встроенный трехдюймовый дисковод. В отличие от многих ноутбуков, которые изначально комплектуются CD-ROM'ом, у RoverBook 2000 Navigator MT6 встроенный DVD-ROM Matsushita SR-8171, что, на наш взгляд, следует отнести к его достоинствам. Он расположен с правого бока, рядом с батарейным отсеком и инфракрасным датчиком. Сзади находится еще один PS/2-разъем, вход источника питания, USB-коннектор, вход внешнего микрофона и выход на наушники. Здесь же, под откидной крышкой, спрятаны COM-порт, порт LPT, выход на внешний монитор и разъем для стыковки с доковой станцией. Ноутбук имеет жесткий диск объемом 6,4 Гбайт.

Недостатком этого ноутбука можно считать сильный нагрев при работе. К сожалению, модель лишена вентилятора. Причем ноутбук греется достаточно сильно, поэтому, когда вынимаешь компакт-диск из дисковода, его просто невозможно удержать в руках.

Следует также отметить тот факт, что время «пробуждения» ноутбука после бездействия довольно-таки продолжительно и составляет около 12 секунд.

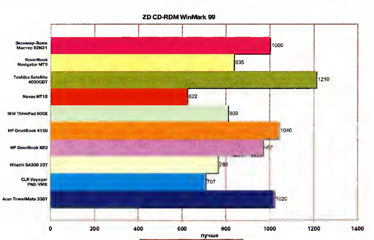
Но, несмотря на указанные недостатки, портативные компьютеры RoverBook не раз завоевывали награды ведущих российских компьютерных журналов. Этот ноутбук показал хорошие результаты и в нашем тестировании.

Фирма-производитель: «Эксимер»

Модель: «Вояж-Мастер 92N21»

Ноутбук построен на базе процессора Intel Pentium II 300 для мобильных систем. Объем оперативной памяти составляет 64 Мбайт (наращивается до 96 Мбайт). Графическая система выполнена на базе видеокарты Silicon Motion Lynx с чипом SM910 Lynx. Объем видеопамяти составляет 4 Мбайт, а экран монитора имеет диагональ 13,3"; максимальная разрешающая способность — 1024x768.

Корпус данной модели ноутбука светло-серебристого цвета. Русифицированная клавиатура довольно мягкая и удобная. Перед клавиатурной панелью расположена координатная панель с двумя клавишами. Около клавиш установлены пять светодиодных индикаторов. Кнопка включения ноутбука расположена сбоку слева, рядом с разъемом питания. Затем следуют два слота для PC Card и аккумуляторный отсек. Встроенные в ноутбук 24x CD-ROM (TEAC CD-224E)



и флоппи-дисковод располагаются с правого бока, причем флоппи-дисковод находится над CD-ROM. Тут же, справа, смонтирован отсек жесткого диска Fujitsu емкостью 4,2 Гбайт, который можно легко снять. Рядом с отсеком находится инфракрасный порт. Сзади у ноутбука под резиновой крышечкой — порты COM и LPT и разъем внешнего монитора. Затем следует вентилятор, PS/2-разъем, USB-коннектор, линейный выход и входы наушников и микрофона. Спереди имеются лишь две защелки, открывающие ноутбук и светодиодный индикатор. Под ноутбуком расположены две подставки, которые при желании можно выдвинуть и, несколько приподняв ноутбук, изменить угол его наклона по отношению к пользователю.

К недостаткам такого ноутбука следует отнести отсутствие встроенного модема, который, впрочем, не особенно-то и нужен на даче или пляже. Однако в целом ноутбук произвел хорошее впечатление, да и по итогам тестов он занимает далеко не последнее место.

Выводы

Ноутбуки, пригодные для современных игр, существуют. Другой вопрос, что их мало, так как подавляющее большинство зарубежных компаний, таких, как IBM, Hitachi, Toshiba, ориентируется все же в первую очередь на бизнес-пользователей, так что наличие 3D-ускорителя в notebook'ах — вопрос номер один. По этому критерию из пригодных для покупки игроманами «вылетает» более половины моделей. Кстати, следует отметить тот примечательный факт, что, похоже, только российские производители notebook'ов не забывают о 3D-ускорителях. Смотрите сами: единственный «не наш» ноутбук, «прорвавшийся» через оценку 3D-пригодности, — Acer, и тот прокрался лишь случайно, благодаря фразе в описании «3D — hardware support».

Основная причина такой нелюбви разработчиков ноутбуков к играм — не деньги, поскольку лишние $50 проблемы не составят, а энергопотребление, которое у современного 3D-ускорителя с 16 Мбайт SGRAM довольно значительное. Остается только надеяться, что со временем будет найдено решение и этой проблемы, и тогда все notebook'и обзаведутся приличным 3D, как и настольные компьютеры. MG

Обзор самых посещаемых и полезных сайтов в Internet, посвященных играм

ИГРЫ В INTERNET

Maza & Skive, maza@mail.ru

Здравствуй, мегагеймер! Судя по твоим откликам, статья из предыдущего номера прошла на ура. В смысле удалась. Чтобы не быть голословным, приведу несколько выдержек из писем. Вот, например, некий LaMeRKilLEr пишет: «Кульная вышла статейка про java-игры. У меня, правда, инета нет, но все равно интересно. А не знаете, где тестовый логин на халяву взять можно — очень нужно? Вот експлорер себе установлю и сразу поиграюсь. Обязательно — веть гамесы та рулезные :)x{]». Такие отзывы встречаются чуть ли не в каждом письме. Очень приятно. Продолжайте в том же духе.

Конечно, наряду с положительными откликами встречается и критика. В частности, QuakeM0n$tea пишет, что java-игры — это типа отстой и что самая мощнейшая из них не дотягивает по требовательности к ресурсам даже до первого квака. Что ж, мнения встречаются разные, и я считаю своим долгом привести все точки зрения. Приятно, что ругательных писем в отношении статьи из прошлого номера подавляющее меньшинство. Нашего автора зто тоже порадовало, а посему он выразил жгучее желание написать продолжение. И ведь написал... В этом номере «имеет быть» обзор игр, созданных с использованием технологии flash. Очень рекомендую ознакомиться.

И несколько слов о том, что мы опубликуем в следующем номере. Слова такие: никакого понятия об зтом я пока не имею — есть много вариантов. Но не сомневайтесь, что будет очень интересно и во всех отношениях достойно. Засим передаю перо Мазе, который написал обзор о flash-играх ... или ... Ну, в общем, о чем написал, о том и читайте.

Алексей Котко

В прошлом номере мы немного рассказали вам об играх в Сети. Было дело? Было, не отрицайте... Кто бы мог подумать, что зта тема вызовет такой бурный отклик в сердцах и письмах. Странно, мы ведь даже до эротических игрушек не дошли... Впрочем, у нас все, как у классиков: утром отклики — вечером статьи. Так что продолжаем разговор. И на сей раз вас ждет краткий путеводитель по играм, основанным на технологии shockwave. Поиграли?

Кто виноват?

Shockwave — технология относительно юная, но уже вполне окрепшая. Юная в основном потому, что самой Internet в том виде, в каком мы ее знаем, не больше 8 лет. Поэтому 3 года, потраченных Macromedia inc. на разработку и раскрутку нового сетевого стандарта, зто совсем не мало.

Главное отличие Shockwave от всего, что было прежде, — принципиально новый подход к позиционированию и оперированию (впрочем, вы меня не слушайте, зто я умным показаться хочу...) графикой и текстом. Или, если говорить еще заумнее, то предоставляемые им возможности — единственный на сегодня общедоступный способ показывать в броузере векторную графику, благодаря которой файлы получаются маленькими, а картинка — четкой и не искажающейся при масштабировании. А самое главное — продукт получается весь из себя анимированный и интерактивный.

Для очистки совести замечу, все эти пакости доступны не только ему, да и применяются зти «навыки» в 99% случаев не в играх и онлайновых мультиках, а для создания современных, удобных и красивых (но зто уж смотря, откуда руки растут) web-сайтов. Но игры на Shockwave тоже выходят отменные. Ими и займемся.

Что делать?

Для того чтобы воспользоваться всеми прелестями Shockwave, вам надо иметь коннект не ниже 28 800 (меньше можно, но сложно — выкачиваемый объем графики все же не так уж и мал) и стандартную операционную систему со стандартным (Netscape или Internet Explorer) броузером версии не ниже четвертой. Как видите, ничего сверхвыдающегося не требуется, так что смело включайте\подключайтесь\запускайте, что есть, и с сайта http://www.macromedia.com/shockwave/ устанавливайте Shockwave & Flash Players последних версий (7.0.2. и 4 соответственно). Начиная с этого момента мир Shockwave ваш, целиком и полностью. Пользуйтесь на здоровье!

Где брать?

Полтора года назад «шокнутые» сайты были редкостью и рассматривались подолгу и с недоверием, как редкие звери в зоопарке. Сегодня все проще и доступнее: есть и прекрасно выполненные web-узлы, и игры, и мультики, и даже (о, ужас!) анимированная шоквейвом порнография. Если искать подобные места специально, то лучше начинать с http://www.shockwave.com — центра шоквейвской вселенной. Следуя рекомендациям, с него и начнем.

SHOCKWAVE.COM

http://www.shockwave.com/

Как только что сказано, центр вселенной. Демонстрационный центр. Всего — валом, и в принципе лазить по серверу интересно, поскольку всегда можно найти игру\мультик\музыку по душе или хотя бы линк на искомое «душевное» место.

Но мы пришли за играми, так что... немедленно уходим. Абсолютное большинство представленного здесь товара родилось совсем на других сайтах. Не плагиаторов, но авторов... Так что и линки по возможности хочется дать на производителей. Можно сказать, крупная акция по защите авторских прав. (Голос за кадром: «Сво-бо-ду по-пу-га-ям!!! Сво-бо-ду по-пу-га...»)



Голос за кадром: «Сво-бо-ду по-пу-га-ям!!! Сво-бо-ду по-пу-га...»

EZONE

http://www.ezone.com

E(ntertainment)zone — сайт, созданный исключительно для поднятия настроения и тотального уничтожения свободного времени, желательно у всей семьи за раз. (Читайте внимательнее! Не «зараз», а «одновременно»). Говоря слоганами местных боссов, зто «The place to play fun, free on-line shockwave games!».

Многое из отнюдь не маленькой коллекции шоквейвских игрушек, написанных специально для Ezone, лежит на официальном www.shockwave.com. А зто уже, согласитесь, показатель качества. Именно поэтому сюда и отправляемся в первую очередь.

У Ezone есть собственный фирменный персонаж, некий Lenny Loosejocks. Это такой худющий неуклюжий тинэйджер с тремя сосисками


Вот эти вот ребята и сделали Ezone вместе с косолапым Lenny Loosejock'ом

на голове вместо прически и семейными трусами вместо одежды... Прямо скажем, вид полностью соответствует фамилии: типичный Looser. Зато свой! Поэтому именно ему посвящено больше половины игр сайта. Вот, собственно, и... Ах, чуть не забыл! К хорошим игрушкам прилагается отличный сервис! Мало того, что все соревнования ведутся не только для удовольствия, но и на счет (азарт!!!), каждую игру можно сохранить на винчестере с целью последующей оффлайновой тренировки или даже послать куда подальше, например виртуальному другу. Скажем, на Новый год все засыпают почтовые ящики открытками, а мы будем дарить аркады да паззлы. Правда, за деньги... Зато всем — разные. Оригинально, не правда ли?!

LENNY LOOSEJOCKS IN CANETOAD EXPLORE

http://www.ezone.com/games/canetoad/

Типичнейший Grand Chef Auto, только вместо города — каменистая пустыня, а роль пешеходов и буддистов играют... лягушки. Едем, давим. Больше давим — дальше едем. Дальше едем — чаще натыкаемся на камни. Чаще натыкаемся — меньше едем и соответственно меньше давим лягушек. Вот такой вот замкнутый круг. Французам-гурманам из-за массового перевода деликатеса игра совершенно точно не понравится, но лично мне пришлась очень даже по душе. Даже несмотря на очевидный недостаток — отсутствие кровавых клякс. Так что всем в джип, собаку в кузов и ДАВИТЬ!

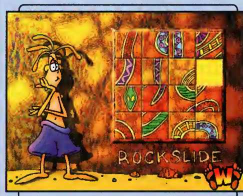


Типичнейший Grond Chef Auto, только вместо города — каменистая пустыня...

LENNY LOOSEJOCKS IN ROCKSLIDE

http://www.ezone.com/games/rockslide/

Помните, была такая развивающая головоломка «пятнашки»? В квадрат 4x4 (не путать с джипом!) было втиснуто пятнадцать случайным образом перемешанных маленьких квадратиков с цифрами от 1 до 15, которые надо было выстроить по порядку за максимально меньшее количество ходов. Пространства для лавирования — минимум (один свободный квадрат). Вариантов решения — миллион. От победных до приводящих в тупиковое или вообще проигрышное положение...



Rockskide это те же пятнашки, на с хитро вьющейся змейкой вместо заученных в детском садике цифирь.

Так вот, Rockslide это те же пятнашки, но с хитро вьющейся змейкой вместо заученных в детском садике цифирь. Змейка настолько запутанная, что по началу и по середине совершенно не ясно, какое звено должно быть следующим и какой квадратик двигать в победном направлении... Помесь головоломки и детской игры puzzle. Помесь достаточно сложная, хотя большую часть времени вам пришлось тупо пялиться на темно-синие Леннивы трусы. Впрочем, я-таки ее собрал. А вам слабо?

LENNY LOOSEJOCKS GOES SNOWBOARDING

http://www.ezone.com/cgi-bin/dynamic.cgi?snowboardgame400300

Игра зимняя от мозга до костей или, если угодно, от кода до палитры. Ну а вы что хотели? Сноуборд! Для несведущих: это такая широченная пластиковая лыжа, на которой катаются с горок без палок люди с хорошим чувством юмора и абсолютно никаким чувством самосохранения. Между нами, горные лыжи намного лучше. Не потому что упасть на них труднее, это-то как раз спорно, но возможности, возможности... Впрочем, личные пристрастия к делу не относятся, потому как у Ленни в наличии только сноуборд, на котором он ловко уворачивается от снеговиков (и собирает синие штаны, за которые даются очки. А вот за подпрыгивания на кочках и акробатические трюки очки снимаются. Так что выходит не спортивный симулятор, а экшн какой-то... И зачем ему столько синих штанов?!



Игра зимняя от мозка до костей или, если угодно, от кодо до палитры.

LENNY LOOSEJOCKS IN SPACE

http://www.ezone.com/cgi-bin/dynamic.cgi?space400300

Адвенчура. Серьезная. Серьезно! С предысторией, интро и даже предками... увы. Отшутиться не получится. Придется давать ревью.

Название: Lenny Loosejocks in Space
Жанр: the realtime on-line adventure
Издатель\разработчик\бета-тестер\лоточник-распространитель, а также частый потребитель: www.ezone.com
Системные требования: экзотические
Мультиплейер: и так on-line

Первая часть игры запомнилась, увы, немногим. В основном — авторам. Я бы вам напомнил название, но, к сожалению, тоже запамятовал... Стоит ли говорить, что продолжения никто не ждал?! А зря! Всем на зло его все же сделали! ОЙ?!

Но не будем о грустном. Давайте о сюжете. Наш старый знакомый и по совместительству главный герой Lenny Loosejocks вместе с любимой псиной Donga попадают в будущее. Выясняется, что на Землю напали злобные зеленые слизняки, заложившие у нас, а также на всех планетах Солнечной системы по бомбе. Надо спасать, иначе — БУМ!!!

Но не будем о сюжете, давайте о главном герое. Герой нам достался мозговитый и способный практически на все: прыгать, бегать, дер-

гать рычаги, отбиваться от инопланетян и гладить собаку (руками, а не утюгом).

Но не будем о главном герое, давайте об игре. Вам придется бродить по бескрайним просторам, перелетая с одной планеты на другую на маленьком фиолетовом космокатере, и решать разнообразнейшие ребусы в стиле «дерни рычажок, дверь и откроется».

Но не будем более об игре, давайте о графике. Графика великолепна и далеко обогнала все аналоги, а также первый и второй



Игра напоминает «Принца Персии» и удалась



Видели где-нибудь такие грибы? И не увидите! Эта же Венера...

Space Quest, Flashback и прочие хиты вековой давности. И главное — не тормозит!

Да, давайте о главном! Игра хоть и напоминает «Принца Персии» и прочие подобные штучки, удалась. С чем мы авторов и поздравляем. Главное — возможен даже save game. Но не будем об этом...

LENNY LOOSEJOCKS IN KANGA BOXING

http://www.ezone.com/cgi-bin/dynamic.cgi?kangaboxing400300

Ну и для полноты счастья (но не картины — там их еще много) еще одна игрушка про счастливчика Ленни. На этот раз — чистейший спорт. Жесткий и кровавый — бокс.

Деремся мы не с каким-нибудь мордоворотом, а с настоящим, закованным



Деремся мы не с каким-нибудь мордоворотом, а с настоящим, закованным в красные боксерские перчатки Кенгуром!

в красные боксеркие перчатки Кенгуром! Или Кенгурей... Я, как говорится, под капот не заглядывал... В общем, длиннохвостая гадина вопреки всем правилам бьет нас мускулистыми ногами и технично, и метко, и сильно. К счастью, в грудь, а не ниже. Но нашему худосочному Ленни и так одного удара хватает с лихвой... Так что уклоняемся от пинка и пробелом по чайнику! И еще! И еще, и до упора! Мозгов-то у нее все равно меньше, чем у человека, и блок поставить не додумается! Самое приятное, что в случае победы нам дают ровно 5000 очков. Нет-нет, нас не обделяют, всем дают ровно столько же. Но именно в этом и суть! Победив всего лишь раз, мы попадаем в местный топ 100, чего ни в одной другой «Леннидавке» мне так и не удалось... А тут — чпок зверюгу, и вот она, слава! Воистину королевский спорт!

FAT BOY

http://www.ezone.com/games/fatboy/

Что радует — игра не про Ленни. Что огорчает — жестокая до невозможности. Представляете, бедный, голодный толстячок пробрался на фабрику по производству песочного печенья,



Бедный, голодный толстячок пробрался на фабрику по производству песочного печенья, где... Контра!

где... Контра!.. Ему приходится хватать и лопать печенья, улепетывая от многочисленных сгорбленных старичков-охранников! Жестоко, да? Я про еду на бегу...

А вообще, для человека такой комплекции fat boy довольно шустр и даже умеет в прыжке менять направление в любую сторону. И даже не один раз. Мечта всех квакеров, да и только.

PINBALL

http://www.ezone.com/cgi-bin/dynamic.cgi?pinball400300

Пинбол — это уже классика. К тому же на редкость полезная классика: его можно рекомендовать в лечебно-профилактических целях людям с заторможенными реакциями или пониженной восприимчивостью к внешним раздражителям. Ка-а-ак шмякнешь со всей дури по автомату, когда он твой шарик за 5 немецких марок в какую-нибудь дырку зажимает, и сразу... Нет, здесь такого кайфа не будет, разве что вы по монитору шмякнете. Но ведь жалко его, мерцалку, так что приходится эмоции



Ну игра ничем выпуклым вперед не выдается. Пинбол как пинбол.

тщательно сдерживать и заниматься настоящей сублимацией. Почти по Фрэйду.

Ну игра ничем выпуклым вперед не выдается. Пинбол как пинбол. Несколько заторможенный и со странным, но реалистичным багом — иногда «зажимает» шарик. Приходится рестартовать — сервер, как автомат в баре, не потрясешь.

CARTOON NETWORK: WHEN ZORAK STOLE XMAS

http://www.CartoonNetwork.com/games/zorakxmas/index2.html

Комиксы — национальная американская литература. Вот мы в детстве Толстого да Достоевского читаем (пусть принудительно, но читаем же!), а в США в это же самое время счастливые американские дети штудируют рисованные приключения близких и не очень родственников Бэтмена. Собственно, игра как раз про типичного представителя мутантоборцев и миро-спасателей — Зорака. От пресловутого Бэтмена отличается минимально, разве логотипчик у него не такой стильный и мультики его у нас еще не показывали. А еще у него плащ хуже, и дизайнеры безолаберные, и реплики наверняка не столь остроумные, и вообще, не крут! Точно не крут! А игра... Да что игра? Летит Зорак над де-





Town-down-shooter, любителей 3D просьба не беспокоиться.

ревней и расстреливает дедморозовские носки, дыни и прочую гадость, угрожающую мирным жителям американского поселения. Top-down-shooter, одним словом. Любителей 3D просьба не беспокоиться.

CARTOON NETWORK: SCRAPPY STINKS GAME

http://www.CartoonNetwork.com/games/scrappystinks/index2.html

Главный герой, которым заманивают ни о чем не подозревающих детишек, тоже мультяшный и где-то-там-за-кордоном широко известный. Это такая заторможенно-флегматичная великобританская собачка Scrappy-Doo/. Может, слышали? Но не в собачке дело. Нам светит традиционный ярмарочный балаган с высовывающимися из-за ширм головами, по которым требуется со снайперской точностью лупить бананами. Проще пареной репы. Хотя это естественно:



Нам светит традиционный ярмарочный балаган с высовывающимися из-за ширм головами, по которым требуется лупить бананами.

аэродинамические характеристики банана однозначно лучше, чем у пареной репы... Спросите у любого отставного летчика или залетного физика...

А наше положение осложняет тот самый Скапи-ду, бегающий по ширмам. Цель — движущаяся, так что кидаться в него приходится с упреждением. Вот тут уже любителей 3D просьба насторожиться, ваши навыки обязательно найдут применение. Кстати, и эта и предыдущая игры официально разрешены «к употреблению» детям, достигшим восьми лет. Так что сперва проверьте свидетельство о рождении, а вдруг вам еще не можно?

CLUB A SEALS

http://newgrounds.com/seals/index.html

delpf-tennis.jpg>

Здесь собрана небольшая подборка миниатюрных (до 40 Кбайт) игр, посвященных... тюленям. Почему именно тюленям, точно сказать не могу. Ну радуют создателей тюлени. А что? Их можно понять. Милые такие создания, а уж какие шкурки... О-о-о... Впрочем, тут как раз шкурок настрелять не дадут. За красивое убийство животного (Представляете, бомбой! Вот ведь живодеры...) в миниатюрном симуляторе дельфинария (http://newgrounds.com/seals/attack.html) вас презрительно назовут bastrad'ом (и переводить не буду). А вот за маркировку шкурки одичавшего зверька несмываемой красной краской (так на Диком Севере поступают хорошие гринписовцы, спасающие жизни пушистых и беззащитных путем окончательно испоганивания их внешнего вида) погладят по головке и вооб-



Небольшая подборка миниатюрных игр, посвященных... тюленям.

ще скажут много приятного. Впрочем не всегда. «You killed the big one! Excellent!» — это тоже оттуда...

Любителям неострых ощущений могу порекомендовать своеобразный волейбол (http://newgrounds.com/seals/orca.html), тоже, правда, из жизни ластоногих.

Две касатки перекидывают друг другу тушку свежезабитого тюленя, при этом весело попискивая и слегка высовываясь из воды. Радостная такая игрушка, не находите? Щелкнул вовремя на носу игривого хищника — отлично. Не щелкнул — new game. Просто и быстро. Конечно, на производство этого симулятора жизни касаток особо много времени затрачено не было, но все получилось очень по-летнему и по-пляжному... Или вы еще не соскучились по лету?

ASSASSIN — KILL CELEBRITIES

http://newgrounds.com/assassin/index.html

А вот в расположенном по соседству с тюленелюбами клубе по уничтожению знаменитостей весело и людно в любое время года. Игрушки здесь предлагаются простые и незатейливые, но вы только вглядитесь в эти лица!!! Это ж просто праздник какой-то! К тому же измывательства в ассортименте самые разнообразные. От банальных — набить морду Мэрилину Мэнсону (http://newgrounds.com/assassin/manson/index.html) или целой толпе Backstreet Boy's (http://newgrounds.com/assassin/backst/index.html) — до весьма извращенных.

Самая эффектная смерть досталась Britney Spears (http://newgrounds.com/assassin/spears/index.html). Ее душевно-любовно-ти-



Про нородные омериконские игрища Monster Truck Madness слышали? Вот в эта-та и игроем.

нейджеровские страдания (выплеснувшиеся в виде песенки «Kick me, baby, one more time!» и давно уже засевшие всем в почко-печенки и прочие органы) заслужили аж семи машин и джипа с ГРОМАДНЫМИ колесами, на котором бедняжке и предстоит сковырнуться. Про народные американские игрища Monster Truck Madness слышали? Вот в это-то и играем. Бритни сажают в джип и заставляют перепрыгивать через препятствия, которые мы как раз



Квест, конечно, липовый и праходится за палминуты, но все же...

и выставляем. Если в вас есть хоть капелька сострадания, вы можете... Но наш выбор — Revenge!!!

На долю Леонардо Де Каприо выпал настоящий квест. В мире шоквейвских игр — библиографическая редкость, да в нормальном мире жанр практически вымирающий. Квест, конечно, липовый и проходится за полминуты, но все же... Опять же с несколькими вариантами концовки. Ваш цельнометаллический герой, R2D2 («Звездным войнам» пламенный привет!), может Злодея и электричеством садануть, и кувалдой треснуть. В Java-играх, помнится, все проблемы Лео решались с помощью двухстволки... А здесь сиди и мучайся, выбирай... Не игра, а головоломка какая-то.

Ну а в самой патриотичной и... грустной игре фигурируют некто Boris Yeltsin и бутылка Absolut. Что за персоналия и что за напиток, уточнять на всякий случай не буду, но все заинтересованные лица могут сходить на http://newgrounds.com/assassin/yeltsin/index.html и увидеть ЭТО своими глазами, по крайней мере — актуально.

THE JOE CARTOON

http://www.joecartoon.com/

Не могу удержаться и не прорекламировать свой любимый shockwave-узел. Игр здесь нет, по крайней мере игр в том виде, в каком привыкли их видеть: с пульками, счетом и гамовером. А вот развлечений предостаточно, преимущественно мультяшных, но, имхо, игры и мультики — из одной оперы, просто аудитория у них несколько разнится по возрасту.

Все представленные здесь творения отличаются изощренной антидиснеевской жестокостью. Фирменная фишка — эксперименты с red dot, то есть с красной точкой лазерного прицела... Если не вдаваться в подробности, то от лягушки не остается даже глаз, а уж мышь так вообще разносит на куски. Но в мультиках счастье, и даже не в их количестве, а в нескольких миниатюрных псевдоиграх, представленных в соответствующем разделе сайта.

Убийство человечка, пропагандируемое как самое простое убийство в сети, особо не впечатляет. И правда, достаточно щелкнуть правой кнопкой, и с бедолагой происходит то же, что и с мышкой, но это все ерунда по сравнению с десятискоростной лягушкомешалкой (http://www.joecartoon.com/red-dot/blender.html) или микроволновкой, где в качестве блюда выступает ма-а-аленький такой мишка (http://www.joecartoon.com/reddot/gerbil.html). Поверьте, это шедевры, особенно когда включаешь последнюю, десятую, скорость у кухонного комбайна и перепончатолапую разносит на... Не буду портить удовольствие рассказами, просто попробуйте, оно того стоит.

Кстати, если вам понравились мультики, обязательно сходите на http://www.spumco.com/entertainment/webcartoon.html, где вот уже несколько месяцев как показывают целый мультяшный сериал, или на http://www.campchaos.com/cartoons.shtml, на котором новые мультфильмы появляются чуть ли не раз в неделю. Иногда попадается ТАКОЕ, что смотришь и понимаешь, что «Бивис с Батт-Хедом» и «Южным Парком» за компанию безнадежно



Недолго мучилась лягушка в высоковольтных...

отстали от юморной компьютерной анимации. Потому что такую чернуху на голубые экраны не пропустят не только в эпоху гласности, но и при абсолютной анархии. Так что ловите момент.

IQ

http://www.play.ru/iq/index.htm

Ну и напоследок игра, к shockwave никакого отношения не имеющая, но не упомянуть которую было бы просто обидно.

Собственно игра представляет собой тест, состоящий из пары десятков глупых вопросов, ответы на которые требуется дать максимум за 30 минут. Цель игры — набрать как можно больше очков с первой попытки. В качестве приза можете почувствовать себя жутко умным или... наоборот. Играть действительно страшно, потому что проигрыш — диагноз, а циферка обозначает не просто очки, а... Да какая, собственно, разница?! Достаточно знать, что если вам удастся выбить отрицательный результат, то вы можете считать себя гением, ну а для тех, кому гениальность не по зубам, перед «игрой» предлагаются выдержки из исследований по разным социальным слоям:

50 % населения имеют IQ от 90 до 110, 25 % имеют IQ от 110, и, соответственно, 25 % имеют IQ до 90.

Люди с IQ менее 70 иногда классифицируются в учебниках как умственно неполноценные:

дебилы — IQ от 50 до 90, имбецилы — IQ от 30 до 50, идиоты — IQ до 30.

Так что приятной вам игры. Гениальничайте на здоровье. До следующего выпуска! MG


FUJITSU
Жесткие диски
MPB3021AT
MPB3032AT
MPB3043AT
MPB3052AT
MPB3064AT
MPC3032AT
MPC3043AT
MPC3064AT
MPC3084AT
MPC3096AT
MPC30102AT
MPD43AT
MPD64AT
MPD84AT
MPD108AT
MPD130AT
MPD173AT
www.fujitsu.com

ДАРА II
ДРАКАНОДРОМ
(уровень второй)

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

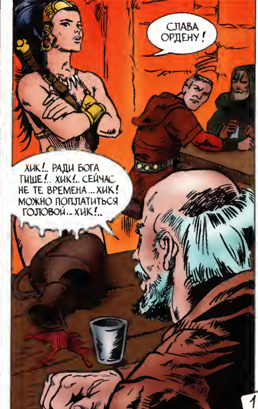
ВОТ УЖЕ ВТОРУЮ НЕДЕЛЮ **ДАРА** И **КУЛЕР** МЫКАЛИСЬ ПО РЕАЛЬНОМУ ВОПЛОЩЕНИЮ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА ДРАКАНА. ИМ НИКАК НЕ УДАВАЛОСЬ ОБНАРУЖИТЬ ПОРТАЛ... НАКОНЕЦ **ДАРА** НАПАЛА НА СЛЕД. БРОДЯЧИЙ ФИЛОСОФ ПОСОВЕТОВАЛ ЕЙ ПОГОВОРИТЬ С **КРОНОМ** – СПИВШИМСЯ МАГОМ ОРДЕНА ПЛАМЕНИ...

ЭЙ, КОРЧМАРЬ, ГДЕ Я МОГУ НАЙТИ **КРОНА**?

БЫВШЕГО МАГА ОРДЕНА? ОН СИДИТ У ДАЛЬНЕЙ СТЕНЫ В УГЛУ...








ТЫ... ИЗ ЕДИНЫХ.. ЧТО ЛИ? ХИК!.. ТЕБЯ СЛУЧАЙНО ЗОВУТ НЕ РИНН? ТЫ... ИЩЕШЬ БРАТА?.. ХИК!..
КАКАЯ ЕЩЕ К ДЬЯВОЛУ РИНН?! Я ДАРА И У МЕНЯ НЕТ И НЕ БЫЛО НИКАКИХ БРАТЬЕВ!
Я ИЩУ ПОРТАЛ! МНЕ НУЖНО СВАЛИТЬ ОТСЮДА, И ПОСКОРЕЕ...
ХИК!.. ПОРТАЛ, ГОВОРИШЬ?.. ЭТО БЫЛО ТАК ДАВНО... ЕЩЕ ДО ТЕМНЫХ ВОЙН... ХИК!
Я БЫЛ ТОГДА ОДНИМ ИЗ ЛУЧШИХ МАГОВ ОРДЕНА... ХИК!.. СЕЙЧАС Я НИЧЕГО НЕ ПОМНЮ... СОВСЕМ СТАРЕНЬКИЙ СТАЛ... ХИК!.. ДРЯХЛЕНЬКИЙ...


ТЫ СО МНОЙ В ДУРОЧКУ НЕ ИГРАЙ, СТАРЫЙ ХРЫЧ! ГОВОРИ, КАК МНЕ ДО НЕГО ДОБРАТЬСЯ!
ХИК!!.. ПОЛЕГЧЕ, ДОЧКА! Я БЫ ВСПОМНИЛ, НО МЕНЯ МУЧАЕТ СТРАШНАЯ ЖАЖДА!.. ХИК!


ОЙ!
СРАЗУ БЫ ТАК... ЭЙ, КОРЧМАРЬ! ДВА КУВШИНА ТВОЕГО ПОЙЛА НА НАШ СТОЛ!

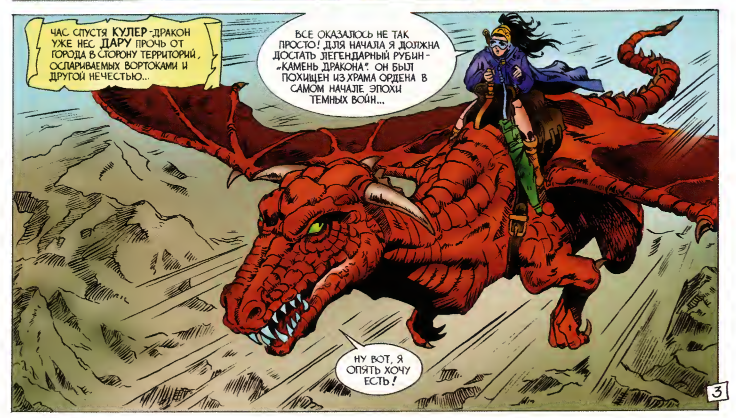

НЕМНОГО ПОЗЖЕ..
ХОРОШИЙ БАРАШЕК! ЖИРНЫЙ, ВКУСНЫЙ... ПРИБАВЬ ДВЕ МОНЕТЫ, ХОЗЯЙКА!
ЗА ЭТУ ДОХЛЯТИНУ Я И ТАК ПЕРЕПЛАЧИВАЮ ТЕБЕ ВТРОЕ, ЖУЛИК!
2


НА САМОЙ ОКРАИНЕ ГОРОДА, В БОЛЬШОМ ЗАБРОШЕННОМ ХЛЕВУ ДАРУ ДОЖИДАЛСЯ ГОЛОДНЫЙ КУЛЕР...


КУЛЕР, НЕ БОЙСЯ! ЭТО Я!


ДАРОЧКА, НО ПОЧЕМУ ТАК ДОЛГО?.. У МЕНЯ ЖИВОТ СВЕЛО ОТ ГОЛОДА... КАК?! ВСЕГО ОДИН БАРАН?!
СКАЖИ СПАСИБО И ЗА ЭТО! ТЫ ПРОЖИРАЕШЬ ДЕНЬГИ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ Я ИХ ЗАРАБАТЫВАЮ! ТЫ ДУМАЕШЬ ЛЕГКО ОТРАБАТЫВАТЬ КВЕСТЫ ДЛЯ МЕСТНОЙ МАФИИ?
БЕ-Е-Е!

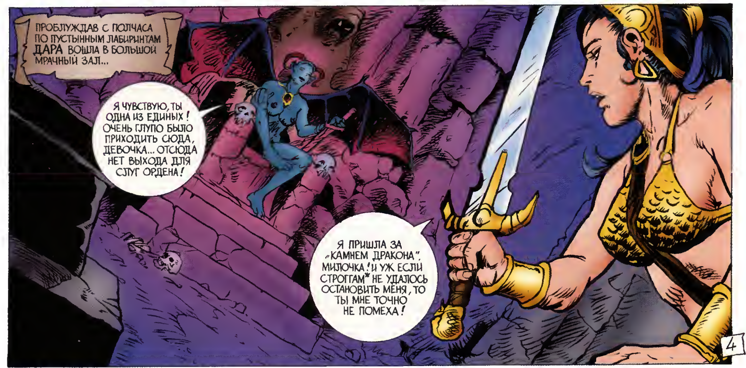

БЕ-Е!..
ХРУМ!..
ЧАФ! ЧАФ!
БЫСТРЕЕ НАБИВАЙ СВОЕ БРЮХО И ЛЕТИМ К СЕВЕРНЫМ ГОРАМ. Я УЗНАЛА, КАК НАМ ПОКИНУТЬ ДРАКАН...


ЧАС СПУСТЯ КУЛЕР-ДРАКОН УЖЕ НЕС ДАРУ ПРОЧЬ ОТ ГОРОДА В СТОРОНУ ТЕРРИТОРИЙ, ОСПАРИВАЕМЫХ ВОРТОКАМИ И ДРУГОЙ НЕЧЕСТЬЮ...
ВСЕ ОКАЗАЛОСЬ НЕ ТАК ПРОСТО! ДЛЯ НАЧАЛА Я ДОЛЖНА ДОСТАТЬ ЛЕГЕНДАРНЫЙ РУБИН - „КАМЕНЬ ДРАКОНА". ОН БЫЛ ПОХИЩЕН ИЗ ХРАМА ОРДЕНА В САМОМ НАЧАЛЕ ЭПОХИ ТЕМНЫХ ВОЙН...
НУ ВОТ, Я ОПЯТЬ ХОЧУ ЕСТЬ!
3



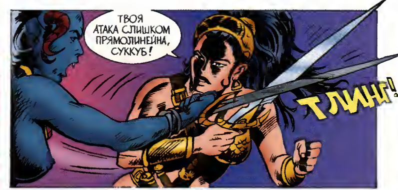


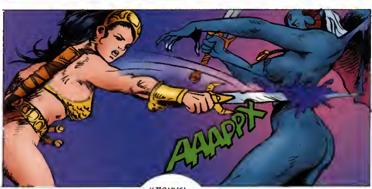




*СМ. ЭПИЗОД «АРЕНА» УРОВЕНЬ ПЕРВЫЙ В N°9


Я СКОРМЛЮ ТВОЙ ТРУП СВОИМ ВОРТОКАМ, ДЕРЗКАЯ ДЕВЧОНКА!
А Я ПРЕДЛОЖУ КУЛЕРУ ТВОЙ! БОЮСЬ ТОЛЬКО, ЧТО БЕДНЯГЕ ПРИДЕТСЯ ПОМУЧИТЬСЯ НЕСВАРЕНИЕМ ЖЕЛУДКА...


ТВОЯ АТАКА СЛИШКОМ ПРЯМОЛИНЕЙНА, СУККУБ!
ТЛИНГ!


ААДРРХ


КЛЯНУСЬ НАВРОСОМ, ТЫ НЕ ИЗ ЕДИНЫХ! КАКОЙ ПОДЛЫЙ ПРИЕМ!


ДА, Я ТАКАЯ! УЖАСНО ПОДЛАЯ И КОВАРНАЯ!
БОЖЕ, КАКИЕ ПРИМИТИВНЫЕ ТВАРИ НАСЕЛЯЮТ МИРЫ ЭТИХ ЭКШЕНОВ!
ШРОПП!


РУБИН У МЕНЯ! ТЕПЕРЬ ОСТАЕТСЯ ПРОРВАТЬСЯ К ИСТОЧНИКУ ЗМЕИ В УЩЕЛЬЕ ЧЕРНЫХ ДРАКОНОВ...
ШРАК!
5


ТАК! ВЫ ЧТО ЭТО СЕРЬЕЗНО, РЕБЯТА?
ДА Я И ПАЛЬЦЕМ НЕ ТРОНУЛА ВАШУ ГОСПОЖУ!
ГРЫХ! ГРЫМ!


ПОЛНОСТЬЮ С ТОБОЙ СОГЛАСНА, УРОД! Я УЖЕ УХОЖУ...


УСТУПИ ДАМЕ ДОРОГУ, СКОТИНА!

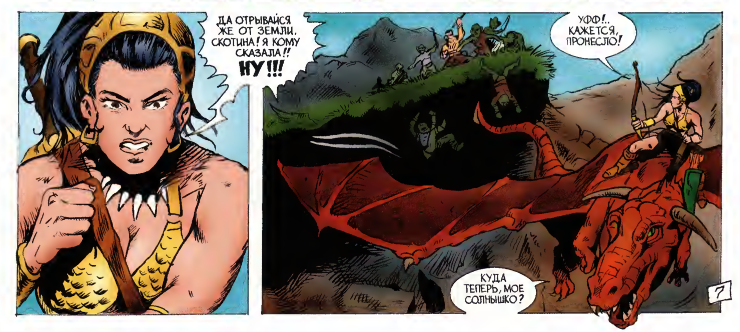


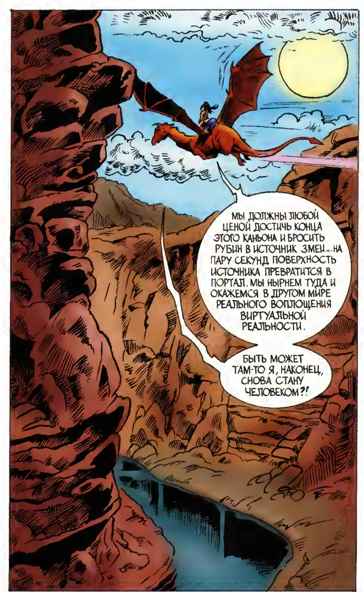

УТРОБА НЕНАСЫТНАЯ! ТЫ РАЗОРИЛ МЕНЯ! КТО МНЕ ЗАПЛАТИТ ЗА СТАДО?! ТЕПЕРЬ МОИ БЕДНЫЕ ДЕТКИ ПОЙДУТ ПО МИРУ! ГДЕ ХОЗЯИН ЭТОЙ ЛЕТАЮЩЕЙ ЖАБЫ?!
КУЛЕР, ХВАТИТ ДРЫХНУТЬ!.. ВЗЛЕТАЕМ!
ТОНК!
6


А?! ЧТО?! Я ПРОСПАЛ?..
УНОСИМ НОГИ! ЗА НАМИ ГОНЯТСЯ!




ТЫ ЧТО, ОБОЖРАЛСЯ ТАК, ЧТО НЕ МОЖЕШЬ ВЗЛЕТЕТЬ?! МАШИ КРЫЛЬЯМИ!!! МАШИ СИЛЬНЕЕ!!!
ОЙ! ОЙ! МОЯ ЛАПА! КАК БОЛЬНО!


ДА ОТРЫВАЙСЯ ЖЕ ОТ ЗЕМЛИ, СКОТИНА! Я КОМУ СКАЗАЛА!! НУ!!!
УФФ!.. КАЖЕТСЯ, ПРОНЕСЛО!
КУДА ТЕПЕРЬ, МОЕ СОЛНЫШКО?
7


МЫ ДОЛЖНЫ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ ДОСТИЧЬ КОНЦА ЭТОГО КАНЬОНА И БРОСИТЬ РУБИН В ИСТОЧНИК ЗМЕИ... НА ПАРУ СЕКУНД ПОВЕРХНОСТЬ ИСТОЧНИКА ПРЕВРАТИТСЯ В ПОРТАЛ. МЫ НЫРНЕМ ТУДА И ОКАЖЕМСЯ В ДРУГОМ МИРЕ РЕАЛЬНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.
БЫТЬ МОЖЕТ ТАМ-ТО Я, НАКОНЕЦ, СНОВА СТАНУ ЧЕЛОВЕКОМ?!


ЭТО ДРАКОНЫ ТЕМНОГО СОЮЗА!.. УДИРАЕМ?


Я ТЕБЕ УДЕРУ! ВПЕРЕД, НА ПРОРЫВ!
ПЛЮЙ ФАЕРБОЛОМ В ВЕДУЩЕГО! ПЛИ!


ФРОСССШШ!!

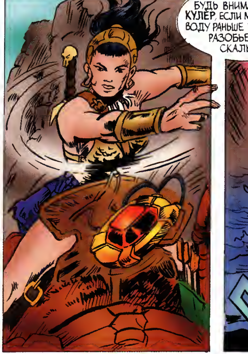

ААРРРГРЫХ!
ОДНОГО СБИЛИ!.. МОЛОДЕЦ, КУЛЕР!
8



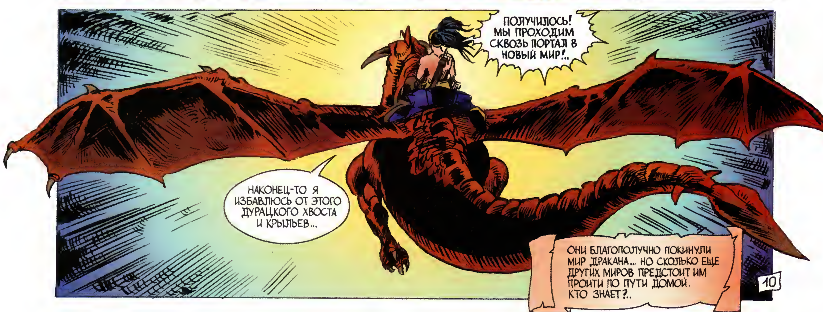
АЫГ
ААААА
ДЕРЖИСЬ КРЕПЧЕ, ДАРА! Я ПОПРОБУЮ ОТОРВАТЬСЯ ОТ ПОСЛЕДНЕГО НА БРЕЮЩЕМ!
СМОТРИ, КУЛЕР! КАЖЕТСЯ, НАМ ГОТОВЯТ ТЕПЛЫЙ ПРИЕМ!..
МЕСТНЫЙ ВАРИАНТ "СТИНГЕРА"...
ГРЫХ! ГРЫМ!
ГРРР!
ШШРОМ!!
9


ААА!!!
ОТЛИЧНЫЙ МАНЕВР, КУЛЕР!
ВОТ ОН, ИСТОЧНИК ЗМЕИ!.. ВНИЗУ, ПРЯМО ПОД НАМИ!


ВХОЖУ В ПИКЕ, МОЯ ДОРОГАЯ!
А АААРГХ!


БУДЬ ВНИМАТЕЛЬНЕЕ, КУЛЕР, ЕСЛИ МЫ ВОЙДЕМ В ВОДУ РАНЬШЕ РУБИНА, ТО РАЗОБЬЕМСЯ О СКАЛЫ!..


ПЛАСК


ПОЛУЧИЛОСЬ! МЫ ПРОХОДИМ СКВОЗЬ ПОРТАЛ В НОВЫЙ МИР!..
НАКОНЕЦ-ТО Я ИЗБАВЛЮСЬ ОТ ЭТОГО ДУРАЦКОГО ХВОСТА И КРЫЛЬЕВ...
ОНИ БЛАГОПОЛУЧНО ПОКИНУЛИ МИР ДРАКАНА... НО СКОЛЬКО ЕЩЕ ДРУГИХ МИРОВ ПРЕДСТОИТ ИМ ПРОЙТИ ПО ПУТИ ДОМОЙ. КТО ЗНАЕТ?..
10

...Гениальность — это не болезнь (хотя внешние симптомы сильно схожи). Гениальность — это, скорее, «ловкость рук». Настоящий гений — как идеальный преферансист: возьмет свое при любом раскладе. А я — гений без трех. Потому что никак не могу понять трех вещей. Звездного неба над нами я не понимаю, и нравственного закона внутри нас я не понимаю. Впрочем, этого даже Кант не понимал. Но еще я не понимаю предисловий, кто их читает и кому они нужны. Канту столкнуться с предисловиями не случилось: в его время их заменяли посвящения каким-нибудь честным и благородным знаменитым людям. Однако в наше время люди, целиком подходящие под это определение, списаны по той же статье, что птица дронт и единороги. Поэтому придется посвятить этот «Ящик для мусора» кому-нибудь вполне неизвестному, но шибко честному. При внимательном изучении окрестностей я обнаружил только одного подходящего типа — Александра Казакова, живущего у меня в ванной в зеркале над раковиной. Действительно, с неизвестностью у Казакова все в порядке: его периодически даже в платежные ведомости забывают включить (а это уже, согласитесь, граничит с полным несуществованием). Честности у него тоже хоть отбавляй. Да, он периодически гонит волну, извращает объективную реальность и всячески измывается над голой правдой, но зато он сразу предупреждает читателя: «Сейчас погоню!». Любое серьезное рассуждение по делу (не важно по какому) — это интеллектуальное изнасилование. Серьезный автор вечно пытается запихнуть в читателя собственное мнение о той или иной проблеме. А погонялово — штука честная и платоническая, как... как то же самое звездное небо! Оно смахивает на легкий невинный флирт, когда читатель и писатель друг другу — до звездочки. Так вот, весь «Ящик для мусора», курируемый Александром Казаковым, — одна сплошная гонка. Поэтому именно ему, Казакову, творцу этого оазиса бардака и отстоя, я и посвящаю его собственное творение.

Засим, с глубочайшим уважением к самому себе, остаюсь самого себя преданным слугой — свой Александр Казаков

ИГРА познается В ЕДЕ

Кулинарная книга Трех Краеведов



...Ничего себе! Вы заметили? Во всем своем пижонском посвящении этот нарцисс Казаков ни слова не сказал о нас, Трех Краеведах. Между прочим, именно мы являемся истинными аборигенами «Ящика для мусора», ежемесячно вынося на своих плечах груз неразумного, недоброго и невечного и щедро сея его в мозги доверчивой публики. Наглая попытка Александра Казакова приписать одному себе все победы в борьбе за правое дело энтропии должна быть наказана, решили мы; и она была наказана. Зарвавшийся гонщик был (при помощи лейкопластыря) почтен минутой молчания, и в этом, десятом, «Ящике» вы его больше не услышите.

Восстановив справедливость, мы, Краеведы, решили достойно отметить юбилей журнала вообще и «Ящика» в частности. Действительно, 10 — это уже какой-нито юбилей, хотя во всех редакциях почему-то принято праздновать число «12». Но мы — существа вполне толерантные. Чем больше юбилеев, тем лучше. Так вот, когда банкет подходил к концу, между Первым и Вторым Краеведами возник спор о закусках, быстро перешедший в концептуальную дискуссию о вечном — о еде. «Еда — это хорошо», — утверждал Первый, осторожно занюхивая второй бутерброд за вечер. «Еда — это плохо», — стонал Второй, не отрываясь от монитора. «Ты сьел что-нибудь не то?» — удивился Первый, заглянул в монитор, позеленел и вышел. Весь. А Второй, мученически щерясь, вдарил по клавиатуре в темпе «гатлинга» и с экспрессией Рихтера. И вот что стало плодом ударного труда...

Чем нас кормят разработчики?

Ненавижу еду в играх. Просто люто. Вот сейчас играюсь в NetHack (см. «Коктейль»), блин, задолбало трупы жрать! Они ж еще ядовитые иногда попадаются, да даже и без этого — разве приятно взять и слопать только что убитого шакала? А шакал — это еще самое вкусное лакомство, бывает такое, что ого-го. Жуть! Я бы ее, еду, покупал там, но ведь до магазина еще дойти надо, а тут, понимаешь, я сознание с голодухи теряю — иногда хочется собачку свою зарубить и сожрать — она хоть не ядовитая...

Вообще есть, как и пить, вредно — это я вам как краевед заявляю. Неполезность таких занятий была доказана еще в III веке нашей эры монахами нудистского монастыря на Таймыре — к сожалению, все они вскоре померли, поэтому о них

больше ничего не известно. И тем не менее потребление пищи

1) расточительно (отнимает массу времени и денег);

2) экологически вредно (способствует уничтожению животных и растений);

3) опасно для здоровья (поощряет кариес, способствует ожирению);

4) вообще негигиенично.

Однако производители компьютерных игр не всегда об этом вспоминают и частенько заставляют нас кушать против своей воли. Ну не помирать же, в самом деле! Хорошо, хоть в последнее время вредная привычка думать о желудке подопечных начинает сдавать свои позиции, и все большее количество RPG настаивает только на необходимости спать. Например, в Baldur's Gate народ ничего не ест — ни трупы, ни бифштексы. Зато пьет с удовольствием в кабаках. Та же картина и в System Shock 2 — кушать можно, но не обязательно, причем из еды наличествуют только чипсы (типа универсальная еда). Это способствует восстановлению здоровья. Зато и тут можно пить! И как пить! Bottle of very strong vodka — это по-нашему!

И, надо сказать, подобную тенденцию можно лишь приветствовать. Я вот, например, двумя руками бы поддерживал идею создания игрушки Alcogolic Adventures, про походы запойного алкаша по миру собственных бредовых фантазий с целью в конце концов перебить всех чертиков и закодироваться. При этом периодически с алкашом случались бы ломки, и приходилось искать пузырь и к нему прикладываться (соответственно, в духе традиций, необходимо еще и пару коллег найти, чтоб сообразить на троих). Правда, как приверженец истины, не могу не уточнить, что в такой игре кушать все же придется: пить и не закусывать — совсем уж дурной тон. Во всяком случае, по мере движения нашего героя из темного мира запоя в светлый мир трезвости, он должен повышать свою культуру — сперва огурчики, потом балычок, а потом можно и о запивке начать думать...

Бывает в компьютерных играх и альтернативное применение еды. Например, в игрушке Pea Shooting Pete горох применяется как самое настоящее оружие стратегического назначения. В некоторых RPG пищу можно метать, ежели меч сломался, и даже убивать мелких монстров. Но вот никто не додумался сделать игру, в которой главным «героем» была бы еда. Не веселый мультик про кукурузу на ногах, а именно: игру про тяжелые будни еды. Единственная попытка защиты прав пищи имела место в «Санитариуме», где большая инопланетная штука встала на защиту зерна, сообщив, что растения — суть венец творения, а людей надо кушать. Еще, помнится, был такой парень Дилберт Норрис — овощ огромных размеров, который пытался поработить человечество.

Но в целом еду все едят и не задумываются о ее моральных проблемах.

А вообще, еда и компьютерные игры — вещи совершенно неразделимые. И в них приходится кушать, и вне их тоже надо пищу потреблять. И это не совпадение. Это означает, что компьютерные игры — такая же необходимая часть жизни, как еда. И такая же вредная.



...Во время дискуссии Третий Краевед пришел в большое возбуждение. Он тыкал пальцами в стенки нашего мусорного бачка и что-то мычал. Но поскольку у него изо рта свисала недоеденная гирлянда сосисок, его точку зрения можно было разобрать очень приблизительно. Наконец, геройски сглотнув сосиски, Третий Краевед прошипел: «Яйца в опасности!», тут же обессилел, упал и заснул. Но нам уже стало интересно — собственно, половина человечества на нашем месте забеспокоилась бы... Так что мы растолкали Третьего и мучили его, пока он не рассказал, что имел в виду.

Яйца как проблема третьего тысячелетия

...Нет же, нет милосердия в краеведческих душах моих товарищей. Они всем скопом наплевали на мои тонкие душевные субстанции и начали беседовать о еде.

Может быть, кому-то покажется странным мое здакое взбрыкивание. Ну еда и еда, чего тут, собственно, отталкивающего. Да в этом-то все и дело! В еде отталкивающего нету. В еде есть притягательное и возбуждающее. Есть нежное и возвышенное. Есть, в конце концов, питательное и ценное. Я с трепетом отношусь к еде. Это для тех, кто еще сам не догадался.

— Так в чем же дело? — может поинтересоваться досужий читатель. — В еде дело?

— Да нет же, вот пристанут же... Не в еде, хотя и в ней тоже... В ней столько... Дело в МЕСТЕ! Место неподходящее. Место-то у нас... Ящик... Для мусора...

Как ни крути, а ящик для мусора — нормальная среда обитания продвинутого краеведа. Еда у нас тоже присутствует, но вот сам процесс ее поглощения, усвоения и дальнейшего естественного и небезобразного, он... интимен, что ли. Очень интимен. Иначе среда обитания мигом, не успеешь и глазом моргнуть (обожаю этот оборот, всегда напоминает мне анекдот об одноглазом пианисте), тут же эта среда (иными словами) превратится в бак для пищевых отходов.

В хотите обитать в баке для пищевых отходов? Я не хочу. Не краеведческое это окружение.

Чтобы развеять, возможно, появившиеся у вас ассоциации, я стану танцевать. Некоторые предпочитают танцевать от печки, я же, как личность экстремально эпатажная, буду танцевать, как Аристотель. Аб ово. От яйца то есть.

Яйцо. Курица стала курицей после того, как вылупилась из куриного яйца. Многие поэты, философы и футболисты придают этому банальному на первый взгляд предмету наиважнейшее значение. Как теоретически-мистическое, так и практически-материалистическое. Да что там скрывать, я сам частенько того... яичница, или яичница с колбасой, или яичница с помидорами... Весь мир, включая ово-вегетерианцев, исключая аллергиков и лакто-вегетерианцев (эти молоко пьют, только подтверждая всеобщее правило собственной исключительностью), помнит о яйцах, то есть это я так думал, пребывая в сладкой уверенности в собственной эзотерической сопричастности к великой тайне человеческой сущности.

А потом произошел конфуз. Наблюдая за моими, ставшими почти уже по-домашнему подопытными редакторами, я вдруг постиг еще одну тайну. Тайну страшного заговора. Кто заговорщики? Они! Издатели-разработчики.

Ни в одной, я подчеркиваю, ни в одной замеченной мною игре яйца никто из героев не ест!

Я вовсе не утверждаю, что в играх яйца не упоминаются. Напротив, еще как упоминаются, но все как-то странно, окольными, чуждыми желудку путями, пробираются эти замечательные артефакты мироздания в компьютерные игры. Все как-то с подвыподвертом. С совершенно некулинарным предназначением. То в них лежат какие-нибудь швейные причиндалы, неведомым образом заключающие в себе смерть злодея-идиота (вечно эти придурки свои яйца в сундуки прячут), то в них непонятного вида Создания с генетическими отклонениями (эти вообще похожи на гремлинов из машины), то какие-нибудь частные сыщики гасят в тарелках с яичницей окурки и забрасывают благородный завтрак убиенными ни за грош мухами.

А тут еще новая напасть. Играли мои ведомые в какую-то жуткую (судя по звукам) игру, так там вообще десантники яйца КОЛБАСИЛИ. Звучит вполне кулинарно, но мне тут объяснили, что это в корне не так. Хотели показать, но я как-то не повелся. Ясно, что пашотами там и не пахнет.

Вот РПГ'шки я люблю смотреть. Я не говорил, что я — пример для подражания. Там все или тихо-мирно, или весело-забавно. Даже злодейства все какие-то ненастоящие. Так вот (держитесь за что-нибудь устойчивое), все эти господа герои одними яблоками питаются. Ну, может, и не одними, хотя я и такое видел, может, добавляют там тушки игуан или какие-нибудь сосиски в тесте, но яйца в их рацион никак не попадают.

Смейтесь, смейтесь. Хорошо смеется тот, кто смеется без последствий. А последствия я прослеживаю весьма отчетливо. Такова, между прочим, ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА КРАЕВЕДЕНИЯ. Прослеживать последствия. Мы следопыты края. Соколиные глаза и длинные карабины «МегаГейма». Последние из могикан, хотя это и нарушает логическую цепочку.

А все дело в интеграции! В проникновении игр в сознание подрастающего поколения. В подготовке мира к страшному — к преданию яиц безвестности. И когда дельце выгорит, я вижу страшное — мир проснется без яиц и этого не заметит.

Что лежит в основе заговора, я не знаю и знать не хочу. Для решения подобных проблем существуют вполне компетентные органы. Вот пусть они внемлют гласу из ящика для мусора и принимают меры. Неотразимые в своей адекватности. А я пойду себе яичницу пожарю. Из чувства солидарности с Аристотелем.

...У потребив внутрь все наглядные пособия, использовавшиеся во время пище-игрового семинара, мы сытым взором окинули редакционное помещение и обнаружили еще один аспект взаимоотношений еды и игр. Даже еще шире — еды и компьютеров. Разбираться с последствиями банкета, как всегда, было поручено нашему младшенькому — стажеру-Краеведу (на полноценного Четвертого он пока не тянет, поэтому числится Пи-Краеведом, или 3,14159-м, если кто не понял). Процесс разгребания породил у него целый ряд возвышенных мыслей и ценных практических советов, каковые он не замедлил высказать...

Диета для клавиатуры

Человеку свойственно любить комфорт. Чтобы, значит, сидеть перед компьютером и есть. Человеку это кажется очень удобным — не надо отрываться от работы или там игры. Однако задумывался кто-нибудь, а каково при этом компьютеру? Вот вам бы понравилось, если бы вам в клавиатуру насыпали крошек? Что? У вас нет клавиатуры? Так это не проблема. Что ж мы, по-вашему, не найдем куда вам крошки засыпать? Да ладно крошки, а налить кофе горячий? Причем с сахаром, чтобы у вас все кнопки слиплись? Вот то-то же...

Причем кофе и крошки — это еще цветочки. Чего только некоторым в голову не придет. Однажды один человек залил материнскую плату гороховым супом. Нет, вы себе представляете? Гороховым супом — плату! А я представляю, ибо этот человек — я! Вы спросите, как это у меня получилось? Охотно отвечу! Крышку от корпуса я потерял уже несколько лет назад, когда убирался в комнате, поэтому комп стоит открытый. Однажды я решил поиграть в Tie-Fighter. Всем известно, что для этой игры необходима мыша. Окинув взглядом свой стол, я обнаружил, что место, по которому ее можно возить, занято тарелкой. А единственное место, куда ее можно переставить — верхушка компьютера. И вот дикий маневр, я пытаюсь зайти в хвост A-Wing'у, двигаю мышу, переворачиваю тарелку. Элементарно, Ватсон. Самое удивительное — плата работает до сих пор.

Но и это еще не предел возможностей. Однажды я умудрился уронить мышку в чай. Вот какие случаи бывают...

Теперь несколько слов о гигиене. Вам приятно наблюдать заляпанную жиром клавиатуру? Мне — нет, хотя и приходится. Допустим, вы поели дичь, а, как известно, это лучше всего делать руками. После этого ваши пальцы оставляют на кнопках жирные пятна, которые впоследствии собирают окрестную пыль. А это очень небезопасно! Судите сами: так посторонний человек сможет вычислить, какими кнопками вы пользуетесь чаще, а какими — реже. В наш век, когда информация — это власть, нельзя давать в руки врага такие важные сведения. Кстати, опасно это еще и по другой причине. Чем приходится протирать детали компьютера, когда на них образуются разные пятна? Правильно, спиртом. А у меня, к примеру, есть знакомые, которые если увидят, чем вы протираете ту же клавиатуру, так приступят на месте. У вас есть гарантии, что таких нету среди вашего окружения?

Так что же делать? Неужели прекращать есть? Все-таки это не метод. Не каждый способен отказаться от пищи ради каких-то там компьютеров. Я бы сказал, что таких единицы. Но выход все же есть. Во-первых, можно накрыть рабочий стол клеенкой. Лучше всего прозрачной. Это решит многие проблемы — такие, как жирные пятна, или если вам придется плюнуть в монитор. Недостатков этот метод, конечно, не лишен. Клеенка стесняет движения мышей и затрудняет видимость, особенно, если она все-таки непрозрачная. Во-вторых, можно кушать, не пользуясь руками, как свиньи. Правда, тут вы не застрахованы от переворотов. Имеются в виду перевороты посуды. И, наконец, в-третьих, можно нанять специального человека, который будет под вашим чутким руководством нажимать на нужные кнопки, пока вы едите.

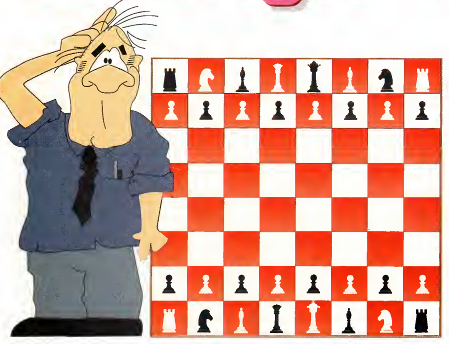
А теперь несколько полезных советов. Если в вашей клавиатуре оказались крошки, обязательно засыпьте туда и средство от тараканов. Ловушки типа «домик» в данном случае бессмысленны (клавиатура где-то сама по себе такая ловушка). Также не рекомендуется использовать жидкие и пастообразные средства. Если же туда попали напитки, содержащие сахар, то лучше всего их сразу разбавить, чтобы потом контакты клавиш не замкнуло навечно. Ну, а в случае попадания туда спиртосодержащих жидкостей лучше вообще ничего не трогать, пусть настаивается...

Вот такие вот пироги.



...Да, еда, как и компьютерные игры, — процесс неоднозначный, где-то даже мучительный. А если они переплетаются, все становится совсем запущено. Однако, к сожалению, полностью избавить нас от двух этих наркотиков наука пока бессильна. Остается только перебороть себя и научиться получать от них удовольствие. А самое главное — садясь играть с гамбургером в одной руке и мышкой в другой, не перепутать, что где... MG

Не пачкайте светлую память!



Здравствуйте, уважаемые издатели и читатели! Большое спасибо, что напечатали мое письмецо в своем журнале (если напечатали), и спасибо, что прочли. Если нет, то издатели — верните спасибо, причем верните читателям, так как мое они не получили, а вам дошло два. Так вы спрашиваете что-то об играх в моей жизни? Да разве ж это жизнь?! Все.

Не смешно? Ну и ладно, попробую ответить серьезно. Да, есть такое явление, как игры, и в моей жизни присутствует. Как и любое другое явление, оно оставляет в этой самой жизни след. А какой именно — вопрос сложный. И самое страшное, что ваш журнал может в корне изменить уже оставленный след. Типа изменить прошлое. Я не рублю, откуда вы набрали таких вот авторов, которые пишут так называемые статьи?

Есть ряд игр, которые когда-то оставили о себе прекрасную память. Именно о них и можно сказать — «игры в моей жизни». Одна из них — «Crusader», в двух частях. Очень хорошая игра, я просто наслаждался процессом. И сюжет великолепный: там рассказывалось о бесстрашном воине, преданном организацией, на которую он работал, после чего тот понял, что фирма несет людям ЗЛО и это ЗЛО необходимо победить любой ценой. И воин пошел в Крестовый Поход против Мирового Экономического Консорциума. На то он и Крестоносец, правда ведь? Короче говоря, след игра оставила яркий, светлый, даже возвышенный. И тут я читаю про нее у вашего Василия Балуева. Какой-то наемник, которому все равно, кого гасить, чуть ли не убийца, которого сегодня наняли повстанцы, а завтра — Консорциум! След быстренько потускнел и потемнел. Откуда этот ваш Балуев взял такую информацию, спрашивается? В игре ее не было, в приложениях, которые в коробочке лежали, — тоже. Ну да ладно, будем надеяться, что вы все-таки проверили это, прежде чем печатать...

Еще один такой же «автор» — некто Панков Николай. Я — поклонник вселенной Звездных Войн и не пропускаю ни одной игры на эту тему. Разумеется, как и все нормальные люди, я переживаю за главных героев, а следовательно — ненавижу Империю как патентованного носителя абсолютного зла. А что сделал этот Панков? Он потряс самые основы моего звездно-военного патриотизма. По его мнению, Империя — оплот закона и порядка, а повстанцы — вооруженные бандформирования. У меня, знаете ли, сразу какое-то неприятное ощущение появилось, что я играл не на той стороне. И воспоминания о любимом X-Wing'е больше не вызывают былого восторга. Конечно, умом я понимаю, что этот ваш Панков из принципа против — просто хочет, чтобы все видели, какой он оригинал! Я готов спорить, что и в Warcraft'е он играл за орков, а в Command&Conquer — за братство NOD. Но это — умом. А что до нутра, то его пропаганда срабатывает, и след в моей жизни от игр Dark Forces и X-Wing тоже потемнел и скукожился.

Вот так повлиял ваш журнал на мое мнение об играх в моей жизни. Ну да хватит о грустном. Да простят мне ваши авторы небольшую критику в их адрес. Теперь не о следах от игр, а о самих играх. В моей жизни игры можно сравнить ну, скажем, с никотином. Не в том смысле, что лошади дохнут; просто начав играть в какую-либо игру, я неизбежно несколько часов провожу за компьютером, и так пока не выкурю всю пачку. Если пересчитать на тех же дохлых лошадей, убитых никотином, то получится около полутора табунов. В военное время вышло бы два вагона консервов.

И главное (как вы, наверное, уже поняли из первой части), любую проблему в игре я принимаю близко к сердцу. Еще в глубоком детстве родители, заслышав мой громкий рев из-за компьютера, прибегали в комнату и спрашивали: «Что с тобой, Миша?!». А я, потирая глаза кулаком, показывал на появившийся на месте Диггера холмик с надписью «R.I.P.» и рыдал все громче и громче. Конечно, через несколько лет такая мелочь уже не воспринималась как непоправимое горе, так как я понял, что игру можно начать сначала. Однако и до сих пор гибель какого-нибудь персонажа вызывает неподдельную скорбь в моем сердце. Когда в Warcrafte погиб Lothar, я неделю ходил в черном, а после Wing Commander Prophecy, когда выяснилось, что Кристофер Блейр, главный герой первых четырех «коммандеров», остался на взорвавшейся базе, — я потерял сон на месяц. Поэтому хочу попросить вас сообщать о гибели ключевых персонажей в играх с продолжением еще на стадии превью. Тогда я не буду играть в такие продолжения. Одно дело просто прочесть эту информацию, а совсем другое — быть очевидцем. По-моему, неплохая идея — колонка светской или уголовной хроники... Разумеется, игровой хроники.

С наилучшими пожеланиями,
Михаил «Ершкамадан» Урюпников MG

